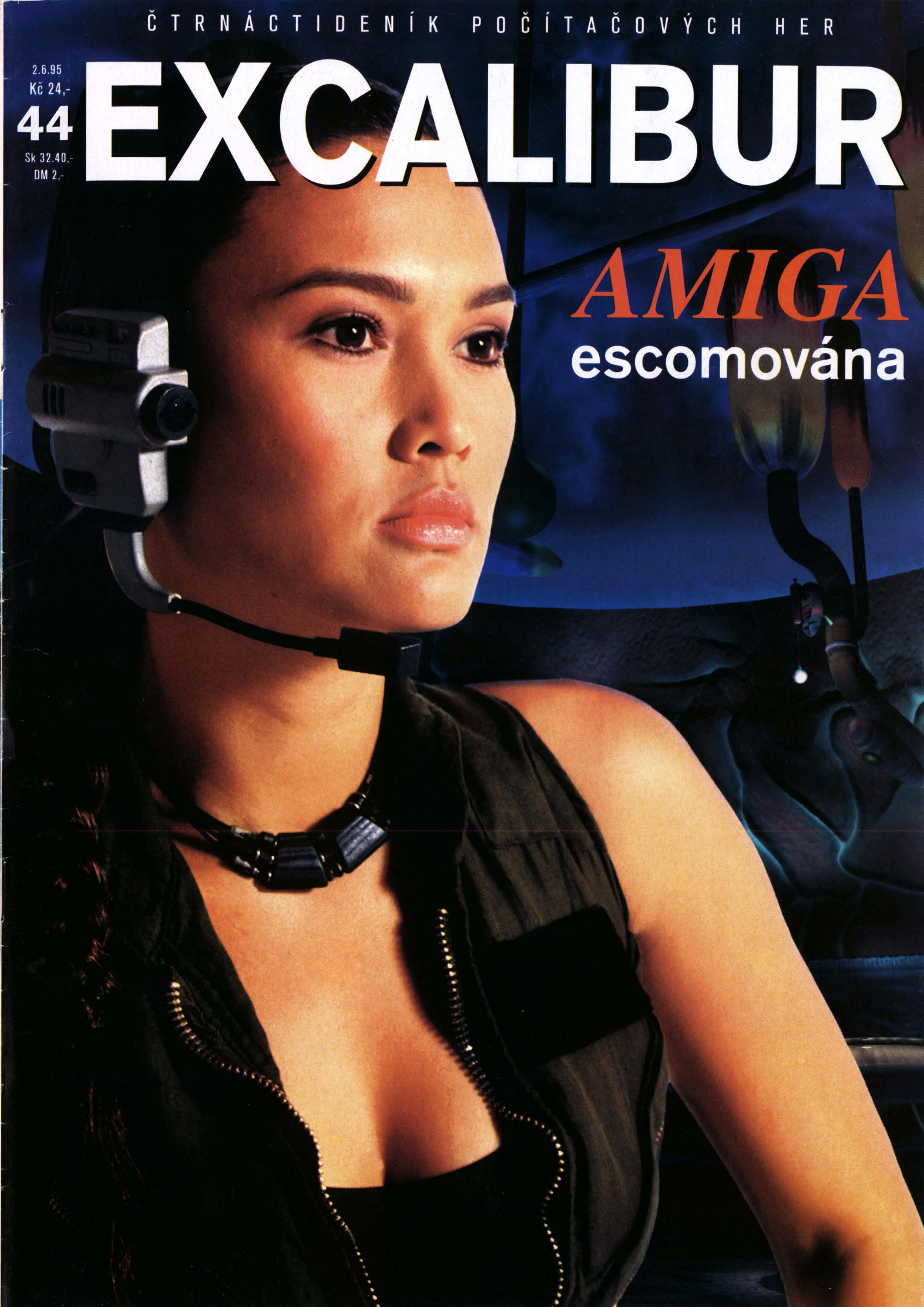
ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

2.6.95
Kč 24,-
44
Sk 32.40,-
DM 2,-

EXCALIBUR



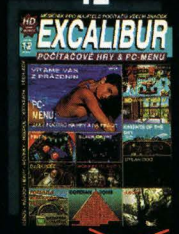
AMIGA
escomována

PLATÍ JEN NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY - JEN DO 30. ČERVNA 1995: **SLEVA AŽ 24Kč!**

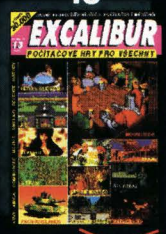
1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 15 KČ!

11

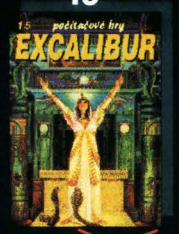
cena ~~24 Kč~~

12


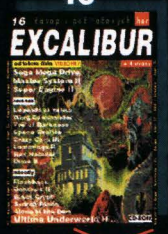
cena ~~24 Kč~~

13


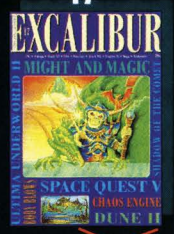
cena ~~24 Kč~~

15


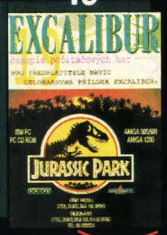
cena ~~29 Kč~~

16


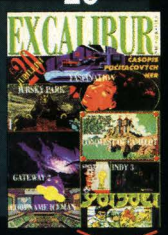
cena ~~29 Kč~~

17


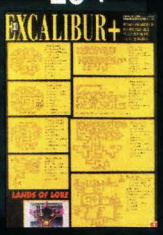
cena ~~29 Kč~~

19


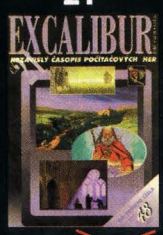
cena ~~29 Kč~~

20


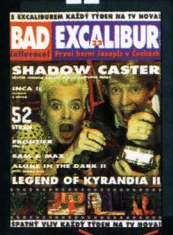
cena ~~29 Kč~~

20 +


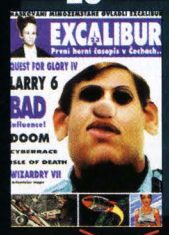
cena 8 Kč

21


cena ~~29 Kč~~

22


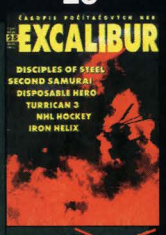
cena ~~39 Kč~~

23


cena ~~39 Kč~~

24

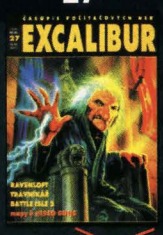
cena ~~24 Kč~~

25


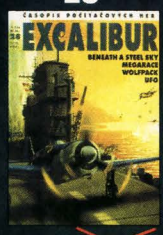
cena ~~24 Kč~~

26

cena ~~24 Kč~~

27


cena ~~24 Kč~~

28


cena ~~24 Kč~~

29

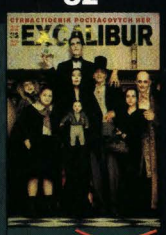
cena ~~24 Kč~~

30

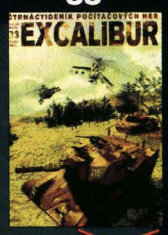
cena ~~24 Kč~~

31

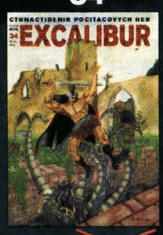
cena ~~24 Kč~~

32


cena ~~24 Kč~~

33


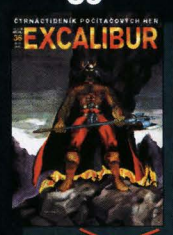
cena ~~24 Kč~~

34


cena ~~24 Kč~~

35

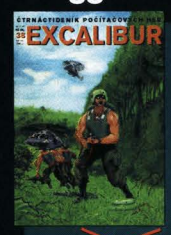
cena ~~24 Kč~~

36


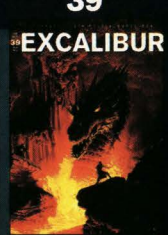
cena ~~24 Kč~~

37

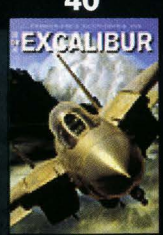
cena ~~24 Kč~~

38


cena ~~24 Kč~~

39


cena ~~24 Kč~~

40


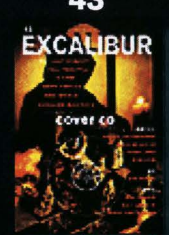
cena ~~24 Kč~~

41

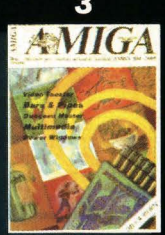
cena ~~24 Kč~~

42

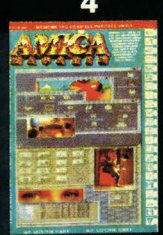
cena ~~24 Kč~~

43


cena ~~24 Kč~~

3


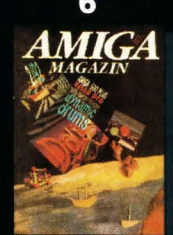
cena ~~29 Kč~~

4


cena ~~29 Kč~~

5

cena ~~29 Kč~~

6


cena ~~29 Kč~~

8

cena 29 Kč

vyjde v září 1995

NA SLOŽENKU TYPU C (K DOSTÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" SROZUMITELNĚ A **ČITELNĚ** NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CENOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBLIŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘIŽEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNANÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / **66 71 23 15** OD **9.** DO **15. HOD.**

Výroba počítačů AMIGA bude pokračovat

ESCOM AG získala na aukci v New Yorku veškerá práva skupiny Commodore. Transakce zahrnuje veškerá práva na duševní vlastnictví, technologii, ochrannou známku a patenty Commodore a Amiga. Technologie skupiny firem Commodore, které se pro špatné vedení dostaly do likvidace, patří v odborných kruzích ke klíčové technologii pro budoucí multimediální trhy.

ESCOM se chce stát získáním těchto firem předním dodavatelem multimediálních technologií pro koncové zákazníky. ESCOM zamýšlí znovu zavést známé a úspěšné výrobky pod značkovým označením Commodore a Amiga. Počítače Commodore budou přes zavedené distribuční sítě i v masovém prodeji nabízeny na celém světě. Později plánuje ESCOM znovu oživit legendární Commodore C64 pro trhy ve východní Evropě. Také produkce a odbyt počítačů Amiga 4000, 1200 a 600 bude znovu zahájena.

Paralelně s těmito aktivitami pracuje ESCOM na integraci technologie Amiga a klasického PC. Pro koncového uživatele plánuje ESCOM v blízké budoucnosti nabídku PC karet, které umožní multimediální funkce nástupců Amiga v oblastech audio a video na obvyklých personálních počítačích.

Se speciálním Amiga TV Setup-Boxem sleduje ESCOM cíl úspěšně zahájit postup na budoucích trzích interaktivní televize. S firmou Tianjin Family - Used Multimedia Co. Ltd. uzavřel ESCOM licenční ujednání o výrobě a prodeji počítačů Amiga. Tato firma se v roce 1994 1 milionem prodaných počítačů stala vedoucím výrobcem 16-bitových přístrojů a patří k největším odbytovým organizacím v Číně. Tam se odhaduje téměř 80% podíl této firmy na trhu. Pomocí tohoto čínského partnera si ESCOM zpřístupnil nejdůležitější a nejrychleji rostoucí trhy pro Commodore-produkty.

Současně se jedná s vedoucími distributory na Dálném Východě a v USA a také o dalších licenčních smlouvách, které technologiím Commodore a Amiga otevřou cestu na světové trhy. -ESCOM CS a.s.- ■

Firma JRC posiluje své pozice na trhu

Měsíčník počítačových her LEVEL, který vydávala firma PCP, odkoupil známý podnikatel ing. Pavlíček, majitel firmy JRC. Jak nám sdělil pan Pavlíček, doufá, že mu LEVEL pomůže k získání většího podílu firmy JRC na trhu, zejména ve srovnání se svým největším konkurentem v oblasti distribuce her, firmou VISION (časopis SCORE).

Také představitel firmy GAMES WORLD pan Mrňa se nechal slyšet, že by rád vydával vlastní časopis. Čtenáři se tedy mají na co těšit.

Pan M. Ludvík, předchozí vydavatel LEVELU, nám k celé transakci sdělil, že časopis LEVEL byl značně ztrátový, avšak nevylučuje jeho budoucí úspěch. Jak nám prozradil nový ředitel vydavatelství P. Twrdý, finanční prostředky, získané prodejem, budou použity pro několik drobných vylepšení EXCALIBURU. -ml- ■

OBSAH

RUBRIKY

DOPISY 6
OBSAH 3
KALEIDOSKOP 4
AMIGA POKRAČUJE 3
JRC POSILUJE 3
COVER CD - PC 6
PLAKÁT 16-17

RECENZE

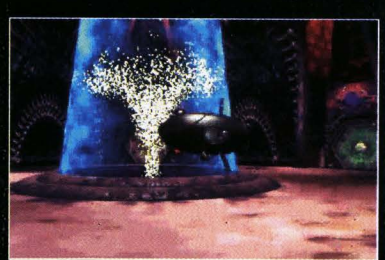
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS 20
ART & LETTERS SPACEAGE 23
CARRIERS AT WAR II 22
CYBER MAN 28
DISCWORLD 10
FIFA SOCCER 27
FIRST ENCOUNTERS 12
H.E.R.O. 26
KA - 50 HOKUM 13
OVERLORD 24
RALLY CHAMPIONSHIP 21
RUFF'N'TUMBLE 14
SUBWAR 2050 24
TANK X STUFF 28
THE DAEDALUS ENCOUNTER 8
THE LEGEND OF KYRANDIA III 19
TOWERS 26
TRICK OR TREAT 27
UFO - ENEMY UNKNOWN 25
X-COM, TERROR FROM THE DEEP 11

NÁVODY

ONE MUST FALL 2097 29

INZERCE

GAMES WORLD 30
JRC 30
PC - SALON 31
PROCA 15
PROXIMA 31
RIKI 31
ULTRASOFT 2, 32
VOCHOZKA TRADING 30
ŘÁDKOVÁ INZERCE 18



Konec doby temna. Již od pátku **16. června** budete mít možnost *zcela nového zážitku.*

Guvernér varuje: Zdravotní pojišťovna nenese odpovědnost za případné záchvaty.

EXCALIBUR 45

Každý pátek za 19,90 Kč

2.6.1995, pátek

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-)
ŘEDITEL: Přemysl Tvrdý
ŠÉFREDAKTOR: Antonín Kočí
PŘEDSEDA REDAKCE: Jiří Binek
REDAKTOŘI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarc (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA:
Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: ULTRASOFT, tel.: 07/496400

COPYRIGHT © Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Inzerce v Excaliburu

Na vyžádání zašleme aktuální ceník inzerce.
Tel: 02/66712315 (9-15 hodin), Tel/Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
AMIGA INFO, Šumavská 19, Praha 2
AMIGA SHOP, Norská 19, Praha 10
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
GAMES WORLD, Vodičkova 41, Praha 1
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno
BBS, obchodní dům Korál, Děčín
COMPUTER LAND, Povraznícka 4, Bratislava

Předplatné

Česká republika: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč. **Návod:** Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: **PCP, box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/667 123 15.**

Slovenská republika: 1 číslo 30 Sk. Adresát: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400.**

k a l e i d o s k o p

Taky vás už napadlo, že by u nás mohly existovat půjčovny her pro domácí konzoly? Nevěřte nikomu, kdo by argumentoval, že by následně klesla jejich prodejnost. Výzkum ze Spojených států ukazuje, že v minulém roce si přibližně 65 % lidí, kteří si cartridge půjčili, hru také zakoupili. Mimo jiné v USA má síť Blockbuster Video snad ve všech svých pobočkách kromě ohromné sekce videokazet i rozsáhlou sekci videoher. Tak co? Ještě jsem žádného podnikavce neinspiroval???

Sly Stallone

Acclaim se vydává ve stopách Oceanu. Na platformách PC, PC CD-ROM a 32X vydává, nebo připravuje mnoho titulů podle filmů. „True Lies" (Pravdivé lži) s malinkým Arnoldem, „Stargate" (Hvězdná brána) podle nové sci-fi s Kurtem Russelem, „Batman Forever" (Batman navždy) podle ještě nedokončeného třetího Batmana a „Judge Dredd" (Soudce Dredd) na motivy právě sestříhávaného akčního sci-fi z budoucnosti, v němž hlavní roli pachtí Sly Stallone. Uvidíme, zda-li Acclaim prokáže větší kreativitu než Ocean, který svými konverzemi skoro vždy zklamal. Moc těžké to mít nebude.

Virtuální vězení

Od ledna (1995 pochopitelně) mohou účastníci Internetu pravidelně sledovat příběhy detektiva příštího tisíciletí v knize Alexandera Beshera „Rim: A Novel of Virtual Reality" (Okraj: Novela o virtuální realitě). Ta zatím nebyla vydána na papíře a tak jsou pravidelné dávky na Internetu jedinou možností, jak si knihu přečíst. Autor je bývalý novinář, který psával články o počítačích a nových technologiích. V té době také načerpal informace, které ve své knize použil. Aby kniha nebyla jen textem vysypaným na mezinárodní síť, jsou k ní doprovodné obrázky a hudba! Pokud vás dílo zaujme, můžete se dokonce podívat na autorovy poznámky k té které kapitole. A o čem Rim je? No, nebude to zase až taková originalita. Píše se rok 2027 a reálný svět je prolnut s cybersvětem virtuální reality bez pevných hranic (zatím to jde). Celou Zemi ovládá globální počítačová síť (ajajaj, už zase?), která se jednoho krásného slunného dne totálně zhroutí (pokolikáté už?), čímž je několik tisíc lidí, kteří se v té době ve virtuálním světě nacházeli uvězněno (to je zajímavé). A protože VR v Rimu nevypadá vůbec jako System Shock, je lidem ve VR cesta zpět totálně odříznuta. Naštěstí je tu nebojácný detektiv (naštěstí?), který se jen náhodou nejmenuje Phill Marlowe (náhoda je blbec). Ten se vydává na strastiplnou cyber - pouť, aby nešťastníky osvobodil. Na své cestě se musí postavit nebezpečným týpkům z jistého koncernu (pochopitelně) a do cíle mu nakonec pomůže jeho nový cyber - kamarád - Tibetský láma (tak to by snad stačilo). A to by snad už stačilo.

CNM následuje Segu

Minule jsme si řekli něco o Sega TV. Někomu se to zdálo neuvěřitelné, ale není se skutečně čemu divit. Na podobnou notu hraje i Compton New Media, která se spojila s Intelem. Jsou zatím v počátcích své spolupráce a testují možnost přenosu katalogu CD-ROM titulů vydávaných Comptonem po sítích kabelových televizí. Prozatím podepsali smlouvu se čtyřmi giganty, mezi nimiž je i Viacom a TCI. Koncem tohoto roku by se tato služba měla dostat k souhrnnému počtu dvou set tisíc předplatitelů, což není vůbec tak veliké číslo, jak se může na první pohled zdát. (Nalistujte si Kaleidoskop v minulém Excaliburu a schválně si to porovnejte se Sega TV.) Pokud dopadnou jejich testy úspěšně, nezůstanou jen u zmíněného katalogu.

Malovaná matematika

Pokud jste někdy viděli pořad pro děti předškolního věku The Sesame Street, určitě neodoláte nové CD-ROM „Sesame Street's Numbers" od Electronic Arts. Pomocí her s hezky nakreslenými postavičkami Big Birda a jeho přátel vás naučí výborně sčítat a odčítat (nikdy nevíte, kdy se to může hodit)!

Opice na žebříku

Nintendo udělalo se svým hitem „Donkey Kong Country" obrovskou díru do rozpočtu svého největšího konkurenta - Segy. Jako kdyby mu to nestačilo, protlačuje opičí dvojici i do televize. Nelvana Productions z Toronta zakoupila opici (opce) na práva na kreslený seriál a nyní se pokouší udat koncept některé televizní stanici. Pokud to dobře dopadne, bude mít Sonic, The Hedgehog konkurenci i tam. Cože? Vy to nevíte? Aha, tak to jsem měl říci ještě před touto zprávičkou. Sonic, The Hedge-

hog, kulaťoučká hvězda několika her Segy má svůj vlastní kreslený serial. Ten se kupodivu drží vcelku slušně na žebříčcích sledovanosti. Proč kupodivu? Pár dílů jsem viděl a komentoval bych to slovy - trhaná animace, pitoreskní plakátové barvy, ubohé příběhy typu „Sonic zachraňuje krásnou dívenku a nosí jí ovoce z různých částí světa", prostě pravý opak jeho her - nuda.

Multimedia

Taky vás už někdy napadlo na kolika počítačích se asi tvoří takový multimediální projekt? Jak velká je ta která firma? Mám tu pro vás jeden příklad. Double Impact Multimedia má na padesát maců a PC ve své pobočce v Jakartě, Indonésii a třicet kusů podobného hardware v Byron Bay v Austrálii. Nutno poznamenat, že se navíc nejedná o žádné 386-ky.

Mattel dělá hry

Občas jsem skutečně šokován sebevědomím, s jakým se některé firmy vyjadřují o byznysu s počítačovými hrami. Tak kupříkladu Mattel, který je proslaven svými kýčovitými panenkami Barbie, se nyní pouští do CD-ROM a už nyní přepočítává budoucí zisky. V posledních fázích je jeho projekt „Atmosfear, The Harbingers" od australského Roadshow Entertainment. Autoři Brett Clements (manažer a autor) a Phillip Tanner (producent) už za sebou mají jeden velký úspěch. Jejich „Nightmare: The Video Board Game" se prodalo po celém světě na dva miliony kusů!!! Celkový obrat byl padesát milionů amerických dolarů (asi jedna a půl miliardy korun). Ale jak všichni víme, u softwaru platí dvojnásob, že 'jedna vlaštovička jaro nedělá'. „Atmosfear, The Harbingers" byla poprvé představena na nedávném veletrhu hraček v New Yorku a vzbudila průměrný ohlas. Distribuovat ji bude po celém světě Time Warner Interactive (něco jako odnož Warner Bros). Mattel už teď propočítal, že do konce roku 1995 se hry prodá na dvěstě padesát tisíc kusů. Celkový zisk by měl jen z prodeje v USA vyrůst na osmdesát milionů dolarů (asi dvě miliardy dvěstě padesát milionů korun). Při ceně čtyřicet dolarů za kus si lehce spočítáte, že by se hry muselo prodat na dva miliony kusů jen ve Spojených státech! Mattel má skutečně zajímavou Mattel-matiku. „Atmosfear, The Harbingers" se objeví nejdříve v červnu 1995 na PC CD-ROM a v plánu jsou konverze na jiné platformy.

Autoři chtějí peníze

O tom že interaktivní technologie nemusí přinést jen zábavu se právě přesvědčuje několik firem v New Yorku, USA. Soudu v jižním Manhattanu byla předložena žaloba skupiny spisovatelů-novinářů na volné noze (bez stálého pracovního úvazku, píší pro několik různých periodik). Literáti útočí na několik databázových společností a časopisy Newsday, New York Times (!) a dokonce i na Time! Žaloba prohlašuje, že jim nebyly vyplaceny řádné honoráře za použití jejich děl/příspěvků v zákaznických databázích, CD-ROM produktech a on-line sítích. Obhajoba naopak tvrdí, že dostali zaplaceno za publikování v časopise a tím to hasne. Problém spočívá také v tom, že v mnoha případech byla smlouva sepsána dříve, než se interaktivní média objevila. Pokud soudce rozhodne ve prospěch žalující strany, může to znamenat vlnu nových soudních procesů od autorů, kteří se zatím k podobnému kroku neodhodlali. Napadá mě, nemohli byste někdo vpašovat nějaký můj článek na Internet, nebo Prodigy, abych si pak mohl taky nějaký ten milionek vysoudit? Volejte na xx/xxx xx (já ti dám JKL) Zn. šábnem se .

Film pro děti

Před dvěma čísly jsme si řekli něco málo o novém filmu podle počítačové hry - „Street Fighter". Abyste byli ještě více nažhavení, mám tu pro vás nějaké další informace. Film distribuuje Universal a režíroval ho Steven De Souza. Exoticky znějící jméno označuje člověka, který zatím neměl s režií žádné podstatné zkušenosti - psal totiž scénáře. O jeho režii jsem moc chvály neslyšel. Špatně to vypadá i s oběma hlavními představiteli. Jean Claude Van Damme je prý stejně tak špatný jako Sly v Rambo 3. Skoro nemluví a když tak jenom jednu, nebo dvě věty, podobně jako Terminátor. Navíc je ho prý ve filmu tak málo, že se jeho role dá jen stěží nazvat hlavní. Raul Julia zase každou svou větu recituje, jako kdyby ji napsal Shakespeare. Prý to působí strašně. Co se děje týká, Col. Guile (Jean Claude), který vede jednotky Allied Nations (napodobenina United Nations i s jejich modrými barety) má za úkol potlačit bujného generála Bisona (Julia). Tento megalomanský diktátor, který vládne zemičce Shadaloo, drží v zajetí šedesát tři pracovníků dobrovolných jednotek (relief workers). Allied Nations se ale podrobují Bisonovým požadavkům dříve, než může jednotka zasáhnout. Colonel Guile protestuje a je suspendován. Guile se samozřejmě nepoddá ani Bisonovi, ani byrokratům a sestaví si vlastní jednotku z pouličních válečníků. Nakonec je postaven Bisonovi tváří v tvář. Pokud se obáváte, že ve filmu neuvidíte svoje oblíbence ze hry, buďte klidní. Jsou tam skoro všichni. Na Bisonově straně jsou navíc kreatury jako Dhalsim, nebo Sagat (Wes Studi), diktátorův specialista na zbraně. Zatímco Dhalsim provádí šílené genetické experimenty s Frankeinsteionovským cílem vytvořit nejlepšího bojovníka, Sagat řídí rozsáhlý kriminální gang v jižní Asii. Přestože na filmu pracovalo pět (slovy p-ě-t) střihačů, výsledek fanoušky Street Fightera v Americe moc nenadchl. Ačkoliv první týden se umístil film na třetím místě žebříčku navštěvovaných filmů s deviti a půl miliony dolarů, třetí týden již první pětku zcela opustil s dvaceti dvěma miliony a stále se potápí. Nebude to superpropadák jako Super Mario Bros, ale moc toho nevydělá. Navíc je tu i další špatná zpráva pro ty, kteří očekávají tvrdé boje a krve jako v Doomu, nebo Mortal Kombatu, nechte si zajít chuť. Film je hodnocen PG-13, což znamená, že na něj mohou i vaši nejmladší bráškové.

KaT

dopisy

❶ Chtěl bych radu, jestli je lepší počítač 486 DX/40 MHz, nebo 486 DX2/50 MHz, protože ať se zeptám kohokoliv, řekne něco jiného.
❷ Mohli byste uveřejnit hru, jako je např. Prince of Persia II + návod?
❸ Nevíte, kolik by mohly stát hry Mortal Kombat II a Rise of the Triad a zda jde Mortal Kombat na PC 486? *Viki M. z Prahy.*

❶ Podle mě je lepší 486 DX2/50 MHz, ale myslím si, že se vyplatí přidat asi 2 000 Kč a koupit 486 DX2/80 MHz. (Myslím, že se vyplatí přidat a koupit DX4/100. -pt)
❷ Návod byl uveřejněn v Ex 18+.
❸ Ceny těch her se pohybují okolo 1 500 Kč, ale záleží na firmě, u níž si je koupíte. Mortal Kombat chodí i na 386 DX/40, i když pomalu.
Mrkvoslav Pytlík

Mám práve pred sebou Ex 40 a vidím tam hru „The Lion King" (dosť suchá hra, mám aj lepšie), tak ma napadlo, že by som sa vás spýtal (lebo ma to štve):
❶ Ako mám prejsť v druhom leveli ten druhý strom, kde pod ním stojí nosorožec. Vždy ako mu skočím na roh, tak ma hodí prvej opici a tá druhej opici a tá ma hodí na hniezdo. A keď to zkúšam z chvosta, nedoletím. Rád by som vedel, ako dokáže mňaukať (náš lev totiž nereve ale mňauká). ❷ No ešte bysom rád vedel ako sa dostanem v „Doomovi I" v prvej epizóde v druhom leveli do miestnosti označenej na obrázku otáznikom.
❸ V hre „Settlers" ma napadne druhá civilizácia, ako mám zaobchádzať s vojakmi (útok, obrana)? Váš pravidelný čtenář *Mac Gyver.*

❶ Musíš na opici mňouknout a tím ji otočíš. Tak se změní tvá letová dráha a opice tě nebude házet tam, kam nyní, ale budou tě házet úplně jinam. *Mrkvoslav*
❷ Před vchodem do místnosti s jedem je na zemi přepínač, tj. stačí přes toto místo pokleknout a běžet k výtahu, který na malou chvíli vjel do tohoto patra. *Genagen*
ad ❸ Hra „Settlers" je předělána z Amigy, takže nese znaky této platformy. Jedním z mnoha důsledků je fakt, že vojsko se ovládá pomocí stisku obou tlačítek na myši. Na PC trochu neobvyklé, ale na Amize naprosto normální.
Genagen

Mám problém a tímto bych chtěl požádat Genagena o radu. Hra „System Shock" mi na HD zabírá drahocenných 30 MB a je mi ji líto smazat kvůli tomu, že jsem v 9. levelu ve virtuální realitě, kde nemohu najít Shodana a nandat mu to. S pozdravem *Laker*

Trochu mi je to líto, ale v 9. levelu ve „V.R." Shodan je skutečně přítomen. Nevím, co ti poradit. Hledej.
Genagen

❶ U hry „Alone in the Dark" se nemůžu dostat do podzemí domu. A co tam mám dělat?
❷ Mám PC 486 SX, 4 MB RAM, zvukovou kartu Audio Excel DSP 16, a u originální verze „Quarantinu" mi nejde zvuk. Když v setupu nastavím sound blaster a zapnu hru, tak se celej počítač sekne. *Killer*

❶ Bohužel je tento dotaz velice široký a pro přesnější odpověď by musel být lépe specifikován. Možný problém je, že těsně před vstupem do skeletu je třeba vrátit chybějící šavli do erbu. *Genagen*
❷ Quarantine potřebuje pro zvuky min 8 MB RAM. Při nedostatku paměti nic nezní a zakousne se počítač. *Genagen.*

Koupil jsem si hru "Super Stardust" na Amigu CD 32. Po jednodenním paření jsem se dostal jen do druhého světa (t.j. 7-12 level), a tam jsem se vůbec nechytal. Chci vás proto poprosit o kôdy do dalších světů. Čau *Tomáš z Chomutova*

Jestli je stále nemáš, pak tedy:
HAPPY ARCADE - 7 žt
MAKE ME HAPPY unlimited ž.t.
LEARN TO PLAY - zač. v 7 levelu
YOU ARE SO SAD - Zač v 13. levelu

Existuje na Amigu CD 32 vůbec nějaký simulátor? Díky *Spitfire*

ponorka - Subwar 2050
vrtulník - Gunship 2000
vesmír - obchid a boj - Frontier
v zahraničí letecký T.F.X.
(nezaručeno, *Joe*)

Je verze hry UFO na CD 32 dobrá? Můžete doporučit jinou hru? *Radar*

Na CD 32 (stejně jako na A1200 i A500) je pomalejší než na PC- o dost.Doporučuji Lost Eden a Tower Assault.
Lewis

EXCALIBUR

Cover CD

Popis pro PC

Protože naše první COVER CD bylo připraveno mimořádně rychle, přinášíme teprve nyní přesnější informace o jeho použití.
Pokud jste si koupili Excalibur 43 bez CD, můžete si objednat verzi Excalibur 43 s CD za 72 Kč, takže budete mít časopis dvakrát. Vzhledem k nízké ceně vás časopis nebude prakticky nic stát, můžete jej někomu darovat. Samotné CD neprodáváme.

PC

Na CD nenaleznete následující hry, které jsme na poslední chvíli vyřadili, protože jsme neobdrželi včas souhlas od jejich výrobců: **Darker, Bloodnet, Break Thru, X-COM II, Star Trek, Hell.**
Z technických důvodů nelze na našem CD spustit hru **Dungeon Master II.**

LUCAS

FTDEMO

Nejprve je nutné rozpakovat soubor FTDEMO.ARJ na harddisk (např. pomocí příkazu ARJ X FTDEMO.ARJ C:\GAMES\FTDEMO). Potom je nutné překopírovat soubory DEMO.EXE a DOS4GW.EXE do direktoráře C:\GAMES a spustit program DEMO.EXE. Hra je zapakovaná z důvodu použité technologie výroby CD, která nevidí ráda v názvech souborů některé znaky. Ale pokud máte dostatečně velký harddisk, nebudete zklamaní. Demo je zapakované bez komprimace kvůli rychlosti.

DFORCE

Z CDéčka pustit program DEMO.EXE.

PSYGNOSI

PYRO

Z CDéčka pustit program INSTALL.EXE s parametrem PYRO (tj. INSTALL PYRO).

GUILTY

Celý direktorář je třeba zkopírovat na harddisk. Posléze je třeba spustit program SETUP.EXE.

DWORLD

Z CDéčka pustit program DW.BAT.

OTHERS

CANNON2

Celý direktorář je nutno zkopírovat na harddisk. Posléze je třeba spustit program INSTALL.EXE.

CHESS

Z CDéčka pustit program TITUS.BAT.

CYCLONES

Celý direktorář je nutno zpírovat na harddisk. Posléze je třeba spustit programy SOUND.BAT a CYCLONES.BAT.

DYNASTY

Ve Windows je třeba v Program Manageru pomocí volby File a Run spustit program SETUP.EXE. Minimální kofingurace pro spuštění tohoto dema čítá mimo jiné i 8MB paměti a zvukovou kartu.

EDEN

Z CDéčka pustit program DEMO.BAT.

ICE

Z CDéčka pustit program ICE.EXE.

KO3

Z CDéčka pustit program KO3.EXE.

MK2

Z CDéčka pustit program INSTALL.EXE.

PM3

Z CDéčka pustit program INSTALL.EXE.

PSYCHO

Z CDéčka pustit program PSYCHO.EXE.

SKARTS

Z CDéčka pustit program INSTALL.BAT.

SLIP5000

Z CDéčka pustit program INSTALL.EXE.

TUBE

Pomocí programu ARJ je nutné rozpakovat soubor TUBE.ARJ na harddisk (nakříklad pomocí příkazu ARJ X TUBE.ARJ C:\GAMES\TUBE) a následně spustit pogram MAIN.EXE.

WINGS

Z CDéčka pustit program INSTALL.EXE. Minimální konfigurace pro spuštění tohoto dema čítá mimo jiné i 8 MB RAM paměti.

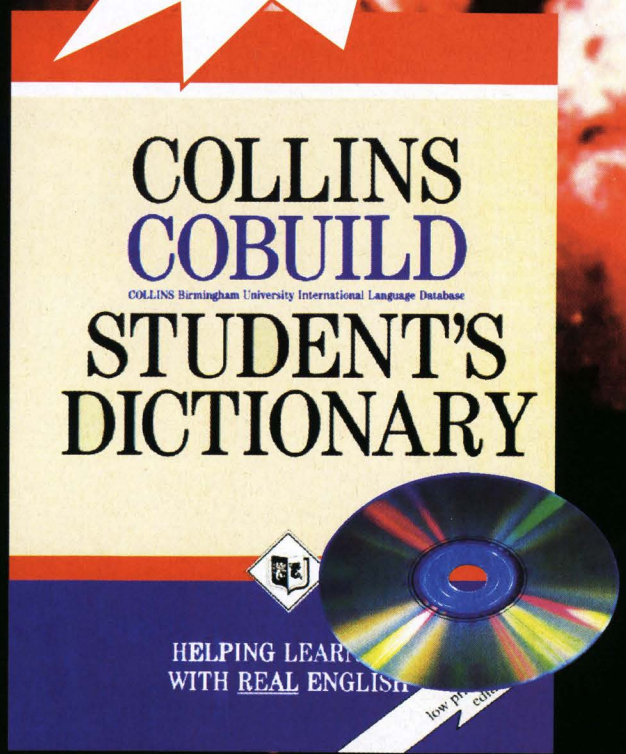
GENAGEN

LANG*Master*®

Collins COBUILD

... slovník, který mluví !

Evropská premiéra
Na výstavě **COFAX, Bratislava**
30. 5. – 2. 6. 1995
stánek B/42



- Všechna hesla, včetně gramatických tvarů a příkladů namluvená v britských studiích (více než 40 hodin zvuku)
- 40 000 odkazů a 30 000 příkladů
- Vyhledávání i podle gramatických tvarů
- Metoda RE-WISE® pro efektivní obohacování slovní zásoby

Kompletně ozvučený anglický výkladový slovník Collins COBUILD Student's Dictionary na CD - ROM

Distributor:

CD-ROM CENTRUM®
Branická 112, 147 00 Praha 4
tel.: 02/ 46 34 55-7, fax: 02/ 46 08 18

Dr. LANG group
sdružení vydavatelů
LANG*Master* aplikací

Další informace o slovníku Collins COBUILD najdete v katalogu Modré stránky-jaro '95 (na str. 56-58).
Objednávám .....ks katalogu za cenu 48,- Kč
a/nebo .....ks CD-ROM Modrých stránek za cenu 490,- Kč + balné + poštovné.

Firma:..... Jméno:..... Adresa:.....
PSČ:..... Město:..... Tel.:.....
Objednávky zasílejte na adresu CD - ROM CENTRA®

PC CD-ROM, MAC CD-ROM

The Daedalus Encounter

Docela kvalitní film, jen vstupné je trochu vyšší.

Nejrůznějšími prapodivnými příběhy, které se odehrávají daleko v budoucnosti během mezihvězdných konfliktů, je počítačový hráč zahrnován v obrovském množství. Toto velice fádní, ale přesto lukrativní téma však přilákalo i filmu Virgin, aby stvořila hru The Deadalus Encounter.

Její děj je situován do roku 2135 (jen by mě zajímalo, kam na ta čísla scénáristé chodí),

kdy vrcholí První mezihvězdná válka. Posádku hvězdné lodi Artemis tvoří Lt Ariel Matheson, Warrant Officer Zack Smith a Casey O'Bannon, kterého budete v průběhu hry ovládat. Ariel a Zack jsou téměř normální lidé, kteří společnými silami řídí loď a snaží se především přežít. Casey už tak úplně normální příslušník lidského společenství není. Je to malička sonda, vybavená vším možným elektronickým haraburdím, kterou řídí lidský mozek v plastikovém pouzdře. O tom jak z Caseye O'Bannona zbyl jenom mozek , vyprávi manuál a první část intra.

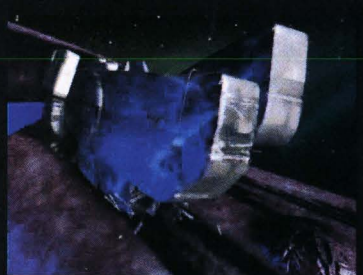
Vlastní příběh začíná až v okamžiku srážky vesmírné kocábky Artemis, ve které se ještě pořád zdržují naši tři hrdinové, s neznámou mimozemskou lodí, jež má namířeno do nitra nejbližší hvězdy. Protože u drtivé většiny posádky ještě stále funguje pud sebezáchovy, snaží se změnit dráhu letu mimozemské lodě tak, aby k předpokládané srážce nedošlo. Naneštěstí jsou Zack i Ariel neschopáci, takže tíha většiny úkolů bude ležet na vašich bedrech (což je poněkud vyčerpávající, protože jako Casey O'Bannon žádná bedra nemáte).

O hře The Daedalus Encounter její tvůrci tvrdí, že je to hearth-stopping science fiction adventure. Tento výrok je sice docela pěkně zformulován, ale o vlastní hře nic neříká. Proto se pokusím vysvětlit o co v The Daedalus Encounter jde.

Celá hra se distribuuje na třech CD, takže jsem si z počátku myslel, že půjde spíše o nějaký „interaktivní film". Také první část hry mě v tomto přesvědčení utvrdila, protože občasné klikнutí na button za žádnou hearth stopping adventuru nepovažuji.

Naštěstí na druhém cédéčku dojde ke změně a přicházejí na řadu zamčené dveře, střílení malých přišerek ve stylu Operation Wolf a velice nudná procházka v depresivním bludišti, které je uděláno stejným stylem jako ve hře Creature Shock.

Teprve třetí CD vám dá úplnou svobodu, a vy se můžete zcela volně pohy-



Celý příběh začíná srážkou kosmické lodi Artemis s neznámým mimozemským korábem.

Ari a Zack se právě chystají vstoupit proraženým otvorem do neznámé lodě.

Naštěstí nebyla porušena hermetičnost vnitřních prostor, a tak Zack zkouší kvalitu místního ovzduší.

První setkání s mimozemským životem proběhlo v mezích společenských norem (alien je už po smrti).

Romantický pohled z pozorovatelny na nepříjemně se přibližující se hvězdu.

Přestřelka s neznámou formou života skončí úspěchem jen za vašeho vydatného přispění.

Zackovi se podařilo během přestřelky prostřelit průhledný poklop a tak došlo k porušení hermetičnosti místnosti. Osud celé trojice má v rukou Cassey.

Šest podobných duhových koulí tvoří jakýsi klíč k přístupu do řídícího centra.

Před vstupem do řídícího centra je nutno ještě ošálit zabezpečovací systém.

Navigační konzole je dobře střežena jedním z alienů.

bovat po kosmické stanici a pokusit se vyřešit asi nejtěžší problém, před který vás hra postaví. Samotný závěr hry se potom odehrává v pekelně rychlém tempu, takže na řešení několik závěrečných problémů máte jen velice málo času. Na úplně poslední hádanku, která je poměrně dost těžká, se času vysloveně nedostává, a představa, že by ji někdo napoprvé v časovém limitu vyřešil, mě děsí.

Většina dveří je zamčena nejrůznějšími hádankami, které jsou podobného rázení jako ve hře The 7th Guest. Obtížnost těchto puzzlů si můžete podle svých schopností nastavit na jednu ze tří možností, přičemž komentář k jednotlivým obtížnostem je převzat z manuálu - Hard - pro několik málo jedinců, jejichž inteligence se může měřit jen s bohy. Medium - pro drtivou většinu průměrně inteligentní pozemské populace. Easy - pro ty ostatní.

Relativně originálním prvkem je vaše schopnost komunikovat na bázi vysílání nejrůznějších světelných kódů. Shodou okolností tento způsob komunikace ovládali i mimozemšťané, kteří sestrojili kosmickou loď, ve které se převážná část hry odehrává. Díky tomu si můžete do své databáze uložit celou řadu kódů, které můžete najít na dveřích, sochách a ostatním vybavení. Potom už jen stačí vyslat správný kód ve správnou chvíli a je po problémech. Tuto idylku ale narušuje dosti výrazná chyba programu. Vaše databáze je silně omezená, takže se do ní vejde jen 19 kódů. Jestliže nějaký uložíte omylem dvakrát, tak se vám nedostane místa na kód poslední - veledůležitý, protože z této databáze nelze žádný prvek vyřadit. Nezbude vám nic jiného, než zeditovat uloženou pozici, nebo hrát hru od osudové chyby.

Celý příběh je velice poutavý a jednotlivé filmové záběry jsou jak po režijní, tak i po herecké stránce, velice kvalitní (není divu, vždyť Tia Carrere má za sebou takové filmy jako Wayne's World, Rising Sun či True Lies). Na tomto místě je nutno zmínit další chybičku - příběh, ač velice kvalitní, se v žádném místě nevětví, jen některé akce se mohou udělat v různém pořadí, což je podle mě dosti závažná vada na kráse.

Dalším poněkud vážnějším nedostatkem je, že hra chodí jen pod Windows, což způsobí nejednomu uživateli tohoto „operačního systému" nemalé komplikace. Dlužno ale podotknout, že po počátečních problémech s instalací se hra chová relativně korektně a nehrouti celý systém více, než je zapotřebí.

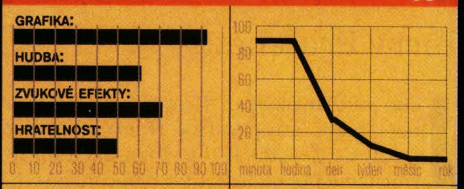
Grafika je opravdu vynikající a animované sekvence jsou velice realistické. K mému údivu dopadlo na výbornou i zasazení živých herců do počítačem vyrenderovaného prostředí. Za úplnou magii potom považuji skvěle provedený pohyb obou protagonistů oděných do skafandru, který je opět jen počítačovým modelem.

Hudba a zvuky jsou patřičně na výši, i když nechápu proč nejkvalitnější skladba doprovází závěrečné titulky. K ozvučení mám jen jednu výhradu. Technická kvalita zvuků a hudby je poměrně kolísavá, a často je doprovázena, sice nepříliš silným, za to však nepříjemným šumem.

A závěrečný verdikt? The Daedalus Encounter má velice promyšlenou dějovou osu a profesionální herecké výkony jen umocňují tento kvalitní příběh. Bohužel s hratelností tomu tak není. Programátoři vás často postaví před velice zdlouhavé a nudné hádanky, jejichž řešení vás jen odtrhuje od sledování filmových sekvencí.

GENAGEN

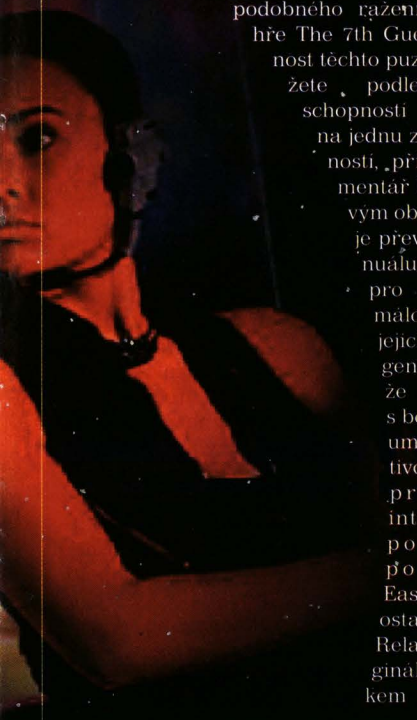
THE DAEDALUS ENCOUNTER 63%



+ relativně kvalitní film
+/- nejlepší je třetí CD
- fluktuující kvalita hry

FILM	
Dracula Unleashed	72
Lawnmover Man	65
The Daedalus Encounter	63
The 7th Quest	51

Testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM, Accelerated TrueColor SVGA, Sound Blaster 2.0, Quad-speed CD-ROM. **Požadavky:** 486/33, 8 MB RAM, 256 Color SVGA, Windows Compatib'e 8-bit sound card, Double-speed CD-ROM. **Doporučeno:** Pentium, Accelerated HiColor SVGA, Quad-speed CD-ROM. **Existuje na:** IBM PC & compatible, MAC. **Výrobce, rok:** Virgin, 1995. **Zapůjčil:** Virgin. **Testoval:** Genagen



Zack ještě netuší, že prohlídka je zavedla až na místní WC.

Touto centrální místnosti naši hrdinové projdou v průběhu své anabáze ještě několikrát.

Další setkání s alieny nedopadlo pro Zacka právě dobře. Naštěstí ho zachránila Ariel.

Holografická projekce zmátla Zacka natolik, že zřítil do neznáma. Ariel jen nadává, takže jeho záchrana je opět vaší starostí.

Když už selžou všechny metody otevírání dveří, tak je vyslán Cassey, aby je systémem chodeb obešel a otevřel z druhé strany.

Tentokráte se do problému dostala Ariel. Zack má nepřekonatelný strach z hloubek, takže je to opět na vás.

Zlikvidování předešlé stvůry zaplatil Zack životem, takže na červeného slizouna jste s Ariel sami.

Ariel už pomalu vypovídají službu nervy.

Změnit trajektorii lodi na navigační konzoli je již jenom vaše starost.

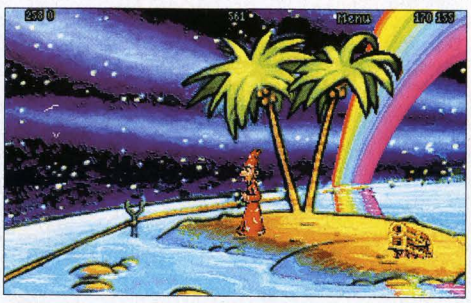
Kdo si myslel, že tento film skončí happy endem se mýlil. Film naopak končí záběrem na Ariel, jež truchlí nad zesnulým Zackem.

PC, PC CD-ROM

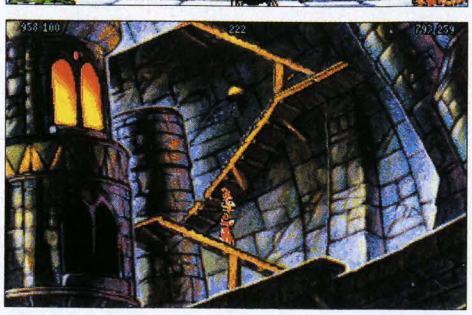
Discworld

Terry Pratchett

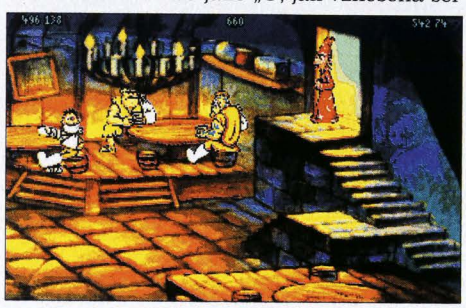
Je to jako divoký sen. Kráčel jsem temnou nocí, nikde ani človíčka. Nohy se zlehka nořily do tlejícího listí a vlhká mlha mi ve spirálách obtáčela kotníky. Noc jako stvořená pro kouzlo, ať už dobré či zlé. Pak náhle jak mávnutím kouzelného proutku les končil a planina prostoupená svitem hvězd zvala poutníka. Neodolal jsem zvláštnímu sžíravému nutkání pohlédnout do nočního nebe. Nekonečnost vesmíru mne udeřila tvrdě a nekompromisně, bylo to jako rána pěstí,



studené, pusté, a pak jsem něco spatřil. Zaostřil jsem více na jih (nebo to bylo možná trošku na sever?) a v dálce spatřil něco, co tam podle všeho nemělo co dělat. Tam od Velkého vozu přicházela hvězdná želva A'Tuin a pomalu se prodírala hvězdnými proudy. Na jejím krunýři stála majestátní čtveřice obřích slonů, kteří podpírali plochu, zeměplochu, no prostě jednu mrňavou planetku jménem „DISCWORLD". Její okraje zdobila vodní tříšť krajopádu, jak se zeměplošská moře přelévala přes její okraj a mizela někde v hlubinách vesmíru. Asi to zní dost divně, zeměploští vědci vypočetli, že pravděpodobnost něčeho tak výjimečně nesmyslného je zhruba



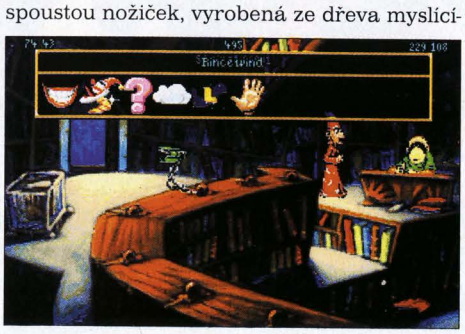
milion ku jedné, ale mágové zase spočítali, že když je pravděpodobnost, že se nějaká věc přihodí v možnosti jedna ku milionu, stane se tak devětkrát z deseti případů*. No a jak jsem tak zíral a nevěřil vlastním očím, magie mě pomalu, ale jistě omotávala svými chapadly... A pak jsem usnul. Od té chvíle jsem prožíval své největší dobrodružství. Už jsem nebyl občanem ČR, chráněn jejími zákony a vymoženostmi, ale členem jednoho z nejstarších zeměplošských cechů, cechu čarodějů. Bohužel čaroděj Mrakoplaš, jak znělo mé nové jméno, byl mágem nejen nešikovným a nezkušeným, ale i naprosto neschopným. Vypadalo to, že ve světě plném intrikujících čarodějů, zuřivých barbarů a šílených kněží nepřežiji ani den. Naštěstí mi Osud (velké písmeno je zde na místě, on je totiž jedním ze zeměplošských bohů) nadělil do vínku úžasný pud sebezáchovy. Můj názor, že nejlepší cesta k záchraně je zpanikařit, se zde uplatnil naprosto perfektně. Vycházím z teorie, že se lidé, kteří se v minulosti setkali se šavlozubým tygrem, dělili na ty, kteří zpanikařili a utekli a na ty druhé, kteří zůstali stát na místě a říkali něco jako „Ó, jak vznešená šel-



ma," nebo „kuk, kočičko!" Jak to dopadlo s těmi druhými se člověk většinou nedoví.

Pak jsem se ještě seznámil s názorem zeměplošských druidů na soudržnost světa. Vesmír, tvrdili, existuje díky vyváženosti čtyř základních sil, které nazývali Nadpřirozeno, Přemlouvání, Nejistota a Nasranost. Tak například Slunce a Měsíc obíhají Zeměplochu proto, že byli Přemluveni aby nespadli. A neuletěli do kosmu, protože měli strach z Nejistoty. Nadpřirozeno umožnilo stromům růst a Nasranost je udržovala ve vztyčené poloze. atd. Což mne ujistilo, že nic horšího se už stát nemůže a já se trochu uklidnil.

Začalo to probuzením. Bušení na dveře, už v deset hodin ráno, nikomu na náladě nepřidá a to jsem ještě z okna spatřil draka... Cože? Dvakrát jsem mrknul, ale on tam mrcha sedí pořád. No co, já na draky stejně nevěřím, zkusil jsem autosugesci, ale abych řekl pravdu, moc to nepomohlo. Zkusil jsem to jinak. Je to červené a má to křídla. Co je to? Za chvíli jsem to měl, byl to motýl, velký červený motýl. Otráveně jsem přesunul pozornost na své spící Zavazadlo. (Zavazadlo - zde a pouze zde na zeměploše můžete spatřit tu neuvěřitelnou věc. Zavazadlo je truhlice se spoustou nožiček, vyrobená ze dřeva myslící-



ho hruškovníku, které následuje svého pána kamkoliv. Je agresívní, náladové, trucovité a poměrně nebezpečné, máte však vždy po ruce nové košile, toaletní papír a jiné životně důležité věci.) Bohužel spalo a já musel ze svého pokojíku ve věži Neviditelné university (sídlo mágů) sejít až dolů na toaletu, kde jsem si vypůjčil koště a několika pádnými údery ho probudil. Pak jsem se odplížil do kanceláře Arcimága na raní audienci. Hned na začátku se potvrdilo mé děsivé tušení, že motýl není motýl, ale skutečný drak, který se právě bavil toustováním města Ankh-Mork-Pork, hezky domeček po domečku. Arcimág mě poslal do knihovny pro knihu o dracích, pro kterou jsem odcházel se značnou nechutí. Jsem přece mág a ne žádný poslíček! Knihovník byl zasloužilý čaroděj s velkou znalostí knihovny, momentálně však proměněný v opici. Naštěstí byl v zavazadlu banán, kterým jsem ho uplatil. S vítězoslavným úsměvem jsem vstoupil k Arcimágovi. „Mám to, pane", hlásil jsem už od dveří. Jaké však bylo mé zklamání, když místo odměny následoval úkol hodný barbarského hrdiny kombinovaného s mágem nejvyšší kategorie. Já se bohužel nevejdu ani do jedné, natož do obou kategorií. No co to má za smysl, když k zabití draka potřebujete jako jednu z ingrediencí „dračí dech". Radši jsem zaskočil do hospody U prokopnutého bubnu na zotavovacího panáka. Zde seženete cokoliv, ale já doporučuji dát si gin pokojové teploty s malým černým chlupem na dně sklenice.

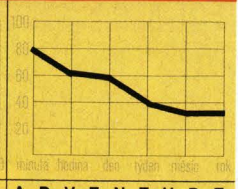
Graficky je Discworld docela pěkný. Většina obrazovek sice ne plynule, ale scroluje, hudba je taky fajn, ale to, co ho dělá výjimečným, je děj a dialogy, které pocházejí z pera Terry Pratchetta (autora zeměplošské ságy), a jsou prostě perfektní. Všechny postavy jsou dabované, zvuky ucházející. Tato hra má úplně všechno, co správná adventure potřebuje. Přesto bych před koupí této hry nejdříve doporučoval přečíst jednu, nebo dvě z knih T. Pratchetta. Ty vám dají přesnou představu o stylu a humoru Discworldu.

JAK-RA ■

*na některých místech (jako například na tomhle) autor neodolal nutkání uvést citaci či parafrázi vět z některé z Pratchettových knih. - pozn. red.

DISCWORLD **85%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ dialogy
+ humor
- vysoká obtížnost

ADVENTURE

Sam & Max - Hit The Road	87
Discworld	86
Day of the Tentacle	83

Testováno na: PENTIUM 90, 8 MB RAM, SB16, CD-ROM quatro speed. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1995. **Zapůjčil:** Psygnosis. **Testoval:** Jak-Ra

PC, PC CD-ROM

X-COM, Terror from the Deep

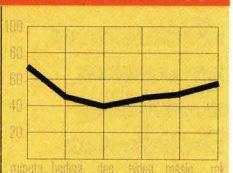
Nedokonalé zničení Cydonie mělo děsivý následek, pokračování slavného UFO...

Když jsem hrál „UFO: Enemy unknown", byl jsem nadšen. Když jsem ho dohrál, byl jsem nadšen ještě více, a když jsem se dozvěděl o přípravách druhého dílu, mé nadšení neznalo mezi. V době, kdy jsem hrál s Muddokem hratelné demo, jsem sice poněkud vychladl, ale stále jsem doufal. Nyní, když se mi podařilo dohrát plnou verzi, moc nadšen nejsem. Jsem zklamán. Hra totiž opravdu nepřináší nic nového, a to je to, čeho se většina z nás bála.

Ocitáme se v roce 2040, kdy již neexistují jednotlivé státy, ale pouze různá společenství států se společnými zájmy. Lidé žijí v míru a pohodě až do doby, kdy se objeví nepřátelští mimozemšťané, kteří se svými speciálně vybavenými ponorkami potápí lodě, napadají přístavy a ostrovy a hodlají ovládnout Zemi. Už nepřicházejí z vesmíru, přicházejí z mořských hlubin, kam se člověk jen velmi špatně dostává. Zemi zbývá jediná naděje - organizace, která už jednou pomohla, organizace nazývaná X-COM.

X-COM, TERROR FROM THE DEEP 65%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

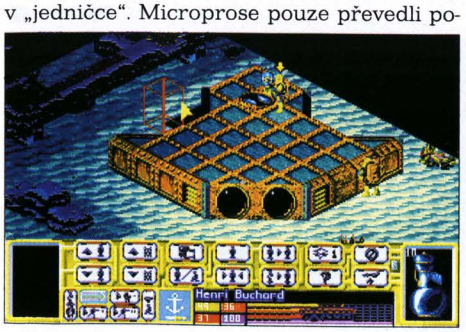


+ lepší akční části
- nic nového pod sluncem
- nehezký ovládací panel
- bledé barvy

STRATEGIE	
Warcraft	76
Dune 2	74
UFO	71
Sim City 2000	70
X-COM	65

Testováno na: 386 SX/25 MHZ, 4 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386 SX, 4 MB RAM, 15 MB HD. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce:** Microprose, 1995. **Zapůjčil:** Microprose. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

Na začátku hry shlédnete demo, sestávající z několika statických obrázků, vystřižených z CD-ROM animace, a ocitnete se v nachlup stejném menu jako v prvním díle. Tedy barvy tohoto jsou poněkud vybledlejší, což navozuje tu správnou atmosféru podvodního světa. Když si zvolíte místo vaší první základny (pozor, první závažná změna, základna se nemůže nacházet na souši), budete překvapeni jejím vzhledem, je totiž stejný, jako vzhled základny z předchozího dílu. Musím vás upozornit také na to, že v průběhu celé hry jsem se nesetkal s budovou, která by měla jiný význam, než budovy v „jedničce". Microprose pouze převedli pozemní budovy pod mořskou hladinu, změnili jim název a namalovali jiný obrázek. Co se glóbu, na němž se valnou část hry pohybujete, týče, je to hrůza. Kam se poděly ty krásné hory, pouště a lesy? Všude jen samé odstíny modré barvy a žlutě vybarvené kontinenty. Ani design zbraní není nijak obdivuhodně dobrý, výkonné kanóny se daleko více podobají kanystrům či nafukovacím balónkům, než výkonným kanónům. Ale kdo ví, jak budou vypadat podvodní zbraně roku 2040. Možná že právě takhle. Nejhorším překvapením z celé hry jsou obličeje vašich vojáků (námořníků). Ty jsou neuvěřitelně šeredné. V „jedničce" to byli takový sympatičtí kabrňáci, na které se člověk mů-



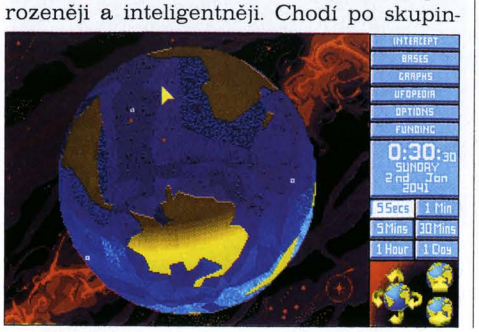
že spolehnout, ale tady je to banda plešatých dědulů, kteří právě vylezli z hospody.

Ke zlepšení grafiky došlo ale při akčních částech hry. Krajina je o dost hezčí a má více druhů políček. Interiéry ponorek a domů jsou realističtější, podobně jako výkřiky zasažených civilistů. Mise se odehrávají ve více prostředích a za hlavní plus bych považoval střídání misí vodních a suchozemských, z čehož vyplývá, že některé zbraně, např. torpéda, nelze používat při všech akcích.

Bledé barvy prostředí sice navozují tu správnou podmořskou atmosféru, ale časem už to začíná vadit. Všude je samá modro-zelená a člověka nijak nepotěší. Hlavně ovládací panel při plnění misí je hrozný, nevím jak grafici mohli něco takového vypustit ven. Systém hry je naprosto, ale naprosto stejný jako ten minulý, přibyla jen možnost zálohovat časové jednotky na poklek, což nepovažuji za obzvlášť důležitou změnu.

V průběhu hry se budete setkávat jen s málo druhy ufonů (přibližně s tolika jako v „UFO: Enemy Unknown"), někteří jsou inteligentní, jiní oškliví a další jsou genetické omyly mimozemských vědců, viz. Deep One.

Mise, jak vodní, tak pozemské, jsou podstatně těžší a složitější. Ufoni se chovají přirozeněji a inteligentněji. Chodí po skupin-



kách a vzájemně se kryjí, takže vám nezbývá nic jiného než přemýšlet, taktizovat, chodit po skupinách a vzájemně se krýt. Pokoud lezete do nepřátelského stroje, můžete si být jisti, že tam potkáte alespoň jednoho ufona, nebo jeho zbytky. Jednou se mi dokonce stalo, že mimozemšťan si vlezl ke mě do ponorky a já ho hledal asi dvě hodiny, než jsem se rozhodl vrátit zpět. Tam

jsem ho rozstřílel na kousky a spokojeně odletěl.

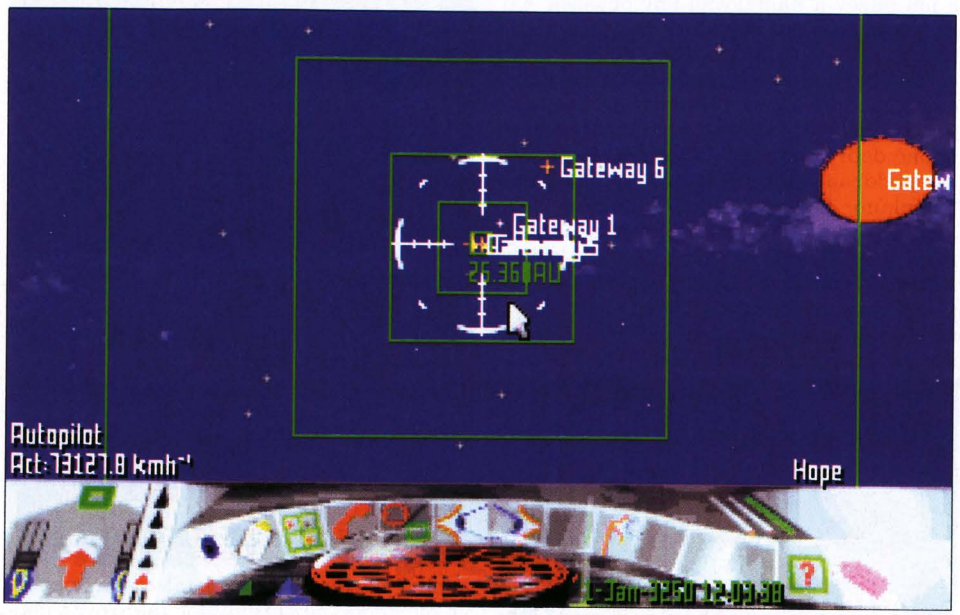
X-COM sice pokulhává za svým předchůdcem, ale přesto patří mezi ty lepší hry. Čekal jsem od ní víc, a proto je pro mě zklamáním (a to dost velkým), ale její hraní mě chytlo podobně jako u „jedničky" a nepustilo mě, dokud jsem ji nedohrál. Radost z ní budou mít asi všichni UFO maniaci a většina náruživých potápěčů. Snad bude UFO 3 lepší, uvidíme.

Mrkvoslav Pytlík

PC

First Encounters

Ponořte se hlouběji do nových světů. Nové galaxie, rychlejší lodě, silnější zbraně a těžší protivníci na vás čekají.



Prapůvodní Elite vzniklo nejdříve na jakýsi počítač BBC. Slávy, oblíbenosti a především značného rozšíření se hra dočkala teprve po převedení na ZX Spectrum autorským týmem Torus. To bylo, tuším, roku 1985. Přirozeně, s nástupem počítačů PC byla hra převedena i na ně. Sláva Elite skomírala a skomírala, když tu náhle se zažehla v supernovu po vydání Elite II: Frontier. A nyní, téměř deset let po vydání hry na Sinclair, se objevuje její třetí díl.

Jak se liší First Encounters od Frontiera? Na první pohled docela značně, leč pohled druhý a potažmo i třetí vedou neomylně k závěru, že vše, co se změnilo, je pouhá slupka a jádro zůstalo vskutku nedotčeno. Nepropadejte panice, neboť tento názor je značně relativní. Mizí

totiž absolutně největší slabina Frontiera - tj. ohavná vektorová grafika bez textur. Ve First Encounters jsou objekty pokryty jemnými texturami a vypadají opravdu dobře. Kromě vesmírných lodí jsou samozřejmě zdokonalené i pozemní instalace jednotlivých planet. Kromě toho se značně graficky zlepšil i kokpit stíhaček. Věřím, že mnohým z vás je stávající herní systém Frontiera naprosto dostačující na měsíce a měsíce zábavy a že není nutné ho zdokonalovat. Mezi námi, ono také k žádné bombastické inovaci nedošlo.

Padesát let uplynulo od doby, kdy se vnuk Petera Jamesona poprvé vydal na meziplanetární let v rozhrkané stíhačce Eagle MkIII. Mnohé se změnilo (to je vyprávění, ne popis hry - tam se nezměnilo prakticky nic). Především technologie stavby vesmírných lodí. Člověk již nemusí slézat 5 palub a procházet skrze osmery dveře, aby se dozvěděl, co za ním letí. New Rossyth Shipyard vyvinul novou loď Saker MkIII. Během několika málo let se stala oblíbenou multifunkční lodí a konkurentem slavné Cobry MkIII. Způsobila to zřejmě nová ovládací konzole, jež umožňuje kontrolovat lodní systémy jednomu člověku.

Zní to vznešeně, ale uvědomte si, že v ovládání lodí se skoro nic nezměnilo. Snad jen, že oproti Frontieru přibylo dalších 15 lodí. Poněkud mne znechutilo, že se neobjevilo žádné další přídavné vybavení pro lodě (snad jen jakýsi radar mapper, jenž slouží k identifikaci protivníkovy lodě; za pouhých 900 kreditů). Autorský kolektiv mohl popustit uzdu své fantazie. Alespoň kdyby se objevila nějaká nová výstroj, nové rakety, miny, bomby. Nic. A to není jediný nedostatek. Za padesát let se nic nezměnilo. Impérium bojuje s federací. Do toho se pletou nezávislé planety. Můžete také zůstat na volné noze a nepropůjčovat své služby armádě. Můžete znovu vraždit lidi na

objednávku. Transportovat či pašovat zboží. Převážet lidi mezi planetami. Vykonávat kurýrní mise. Těžit z asteroidů a vůbec - vydělávat peníze a zlepšovat své hodnocení. Až si vyděláte dostatek peněz, asi prodáte starého dobrého Sakera MkIII, se kterým jste začínali, a koupíte si něco lepšího. S novou lodí se můžete věnovat zkoumání vesmíru. Pronikat do tajemných a nepoznaných krajin. Ke stále dalším a dalším planetám, do téměř nekonečných hvězdných dálek, kde podle informací na obálce hry čekají mimozemšťané a nová vesmírná loď. Nacházíte-li stopy jakési hořké ironie, máte pravdu. Zatímco Frontier byl skok daleký vpřed, First Encounters je nerozhodné přešlapování na místě za účelem totálního komerčního využití schopností Davida Brabena.

FIRST ENCOUNTERS 70%

\+ vylepšená grafika a zvuky
\- nic nového

SIMULÁTOR

Frontier	80
First Encounters	**70**
Privateer	65
Wing Commander Armada	50
Elite +	45

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP. **Požadavky:** 386 DX/25, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Gametek, 1995. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Muddok.

Pohledy na First Encounters mohou být značně kontroverzní. Ti, kteří chtěli Elite vyvedené k dokonalosti, budou patrně spokojeni. Na druhou stranu ti, kteří očekávali něco více, budou zklamáni. Ve mně hra vyvolala smíšené pocity. Napůl spokojen s výbornou grafikou a standardně vysokou hratelností, napůl zklamaný. Mimo jiné, také zvuk, jenž byl další slabou stránkou Frontiera, se podstatně zlepšil. Přibylo o něco více skladeb a zvukové efekty již nepřipomínají PC speaker. Toť vše. Nic víc - nic míň. Vlastně, zapomněl jsem na jednu věc! Pokud si hru zakoupíte na CD, bude obsahovat Full Motion Video - a to už stojí za to, ne?!

MUDDOK

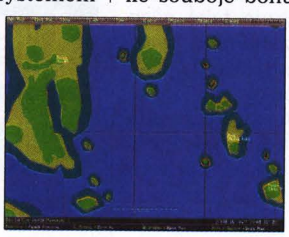
PC

Ka - 50 Hokum

Stará hra svým vzhledem, nová zábavou.

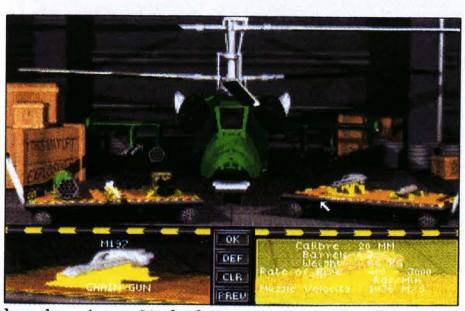
Každý den křižují oblast Jihočínského moře stovky nejrůznějších lodí. Líně se kolébají na vlnách i se svým cenným obsahem. A ten láká piráty celého světa. Pomalé bárky se stávají terčem útoků a vybrakované mizí ve vlnách i se svou posádkou. Že to není pouhá fikce dokazuje i světová konference o pirátství na jižních mořích, svolaná v Malajsii v létě roku 1992. Ne každý je ovšem spokojen se současným stavem věcí. Velké nadnárodní korporace jsou připraveny obětovat množství peněz na ochranu svého majetku. Na najmutí nájemných vojáků. Na najmutí lidí jako jste vy. Ocitáte se na palubě vrtulníkové lodi ztracené mezi stovkami ostrůvků. Vaším úkolem je přinutit piráty opustit oblast asi 75000 čtverečních kilometrů. Jak toho dosáhnout? Jedině násilím...

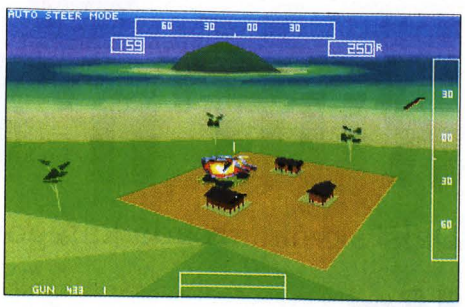
Ka-50 Hokum je (jak mnohým již došlo) vrtulníkovým simulátorem. Létat se bude celkem se čtyřmi vrtulníky. První a nejatraktivnější z nich je ruský Ka-50 Hokum. Je to jednomístný dvoumotorový stroj s dvěma tříllistými protiběžnými rotory, určený k likvidaci pozemních cílů a pro vzdušný boj. Jako první vrtulník na světě je vybaven systémem pro katapultáž pilota. Dalším z vrtulníků je Mil Mi-8 HIP-E. Tento prastarý, leč stále oblíbený vrtulník, je určen zejména k bojovému průzkumu a k transportu pěchoty. Dále pak je ve výzbroji BELL AH-1W SuperCobra námořní pěchoty, slouží k ničení pozemních a vzdušných cílů. Posledním strojem je britsko-francouzský Westland Lynx. Jeho funkce prakticky odpovídá Mi-8. Ve skutečnosti se ale všechny vrtulníky ve hře využívají ke všemu.



provedením hry je to tak trochu jako u LHX. Špatná grafika a velká zábava. Objekty jsou vektorové a někdy pokryté texturami. Co se grafiky týče, Ka-50 Hokum se nedá srovnávat s Comanchem. Počkejte ale, až se s vrtulníkem dostanete do vzduchu. Budete nepříjemně překvapeni, jak realistický let bude. I mně (pokládám se za velmi dobrého pilota; simulátorů samozřejmě) trvalo několik dní, než jsem se odvážil letět těsně nad zemí. Mé akrobatické obraty z Comanche obvykle končily strmým pádem a následovnou explozí. Ovládání jednotlivých vrtulníků se od sebe natolik liší, že se budete muset učit létat čtyřikrát (možná trochu přeháním, ale v každém případě se neliší jen svou maximální rychlostí). U Hokuma jsem pocítil čirou radost ze samotného letu v terénu. Autoři hry se správně domnívali, že jenom létat by vás patrně nebavilo věčně, a tak si na vás přichystali celou řadu protivníků; ať už ve vzduchu nebo na zemi. Ve vzduchu se střetnete s notoricky známými AH-64 Apache a AH-6G Defender (byl k vidění ve filmu „Ohnivá eskadra“ pod názvem Škorpion; létal s ním onen drsoň a masový vrah). Letecké souboje bohužel nejsou tak zajímavé, jak by mohly. Spočívají v tom, že svůj stroj nasměrujete na vrtulník a odpálíte PLŘS (pro neznalé: Proti Letadlová Řízená Střela), Sidewinder nebo Stinger a nepřátelský vrtulník klesá v plamenech. Pozemních cílů také není zrovna mnoho. Tanky, vrtulníkové základny, nepřátelská velitelství, radarové báze, rychlé čluny, mobilní či imobilní stanoviště SAM - vše obklopeno protiletadlovými kanóny.

Výzbroj vrtulníků je poměrně pestrá. Kromě stálé výzbroje, jež se obvykle skládá z jednoho pevného nebo pohyblivého x-hlavňového kanónu či kulometu, jsou k dispozici různé typy ruských a amerických raket. Nejlepší ale je, že u Hokuma a SuperCobry můžete přepnout na automatického pilota a přitom svým pohyblivým kanónem přesně likvidovat soupeře.





To by byla letová část. Autoři věnovali nemalou pozornost i celkové strategii. Záleží zcela na samotném hráči, jestli bude létat počítačem připravené mise anebo jestli si mise bude připravovat sám. Pokud nechcete ovládat loď, nemusíte - počítač to udělá za vás. Jestliže ale chcete, můžete křižovat mezi ostrovy sám. Dalším zajímavým aspektem hry je, že na akce létají vrtulníky nezávisle na vás a vy můžete přepínat pomocí kláves Ctrl + C,L,W a H mezi jednotlivými stroji a řídit je tak v nejdůležitějších (a nejzábavnějších) momentech. Přirozeně, vlastně nemusíte ani létat, ale pak se upřímně zeptejte sám sebe: „Jsem normální?“. Pokud je odpověď záporná, urychleně si vyčistěte zuby pastou Colgate Total. Pirátům se vaše akce zrovna moc nezamlouvají a tak se občas stane, že zaútočí na mateřskou loď. Naštěstí je vyzbrojena protiletadlovým dělem, které můžete ovládat a posílat tak snadno milióny dolarů mezi plankton.

KA-50 HOKUM **78%**

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ perfektně zpracovaný let
+ výborná zábava
- absence hudby
- vektorová grafika

S I M U L Á T O R

Ka-50 Hokum	78
Comanche Maximum Overkill	75
Gunship 2000	55
LHX	40
Gunship	35

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP. **Požadavky:** 486 DX/33, 4 MB RAM. Existuje na: PC. **Výrobce, rok:** Simis, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Muddok.

Podtrženo sečteno. Ka-50 Hokum je poněkud kontroverzní simulátor. Posuďte sami - proti perfektně propracovaným leteckým vlastnostem stojí neobyčejná chudost nepřátelských cílů a jednoduchost vzdušných soubojů. Skvělá zábava je mírně pokažena možností rozbít spoustu vrtulníků o zem, aniž by vás za to někdo suspendoval. Pokud jsou mezi vámi milovníci hudby, asi budou zklamáni - kromě zvukových efektů při letu a střelby palubního děla neuslyší ani pípnutí. V každém případě miska vah naložená hratelností a zábavou zcela jednoznačně převažuje nad technickými nekonalostmi. A když dodám, že je zde možnost hrát po síti či modemu ve dvou... Létej, abys přežil - přežij, abys létal.

MUDDOK

AMIGA

Ruff'n'Tumble

Další skvělá arcada kategorie "A".

Konečně se zas začínají dělat skvělé arcady. Alladin s Lion Kingem to začaly a Ruff'N'Tumble to jen potvrzuje. Už jsem se totiž pomalu bál, že se dočkáme jen Kid Chaosů a Marvinů. Ale dost bylo hrůzy, Ruff je tady. Stejně jako i u jiných arcad (dobrých i špatných), tak ani zde nechybí příběh odůvodňující lámání našich joystiků.

Ruff byl normální osmiletý kluk, jehož hlavním potěšením byly blyštivé a barevné kuličky. To vám šel takhle jednou zas trénovat a cestou narazí na důlek. Aby si otestovat své prvoligové schopnosti, jednu kuličku do něj cvrnknul. A to neměl dělat, země se propadla a on najednou ležel na zemi na podivném místě, vedle něj zbraň a lístek. V něm stálo, že nějaký Dr.Destiny mu odcizil jeho kuličky, aby je naládoval do své geniální mašiny a pak zničil svět (sice by zničil i sebe, ale do takových detailů nezabíhal). Ale navíc ten profesor měl smysl pro fairplay, takže Ruffovi dal šanci. Pokud se probojuje skrz čtyři světy nabité těmi nejhrozivějšími nepřáteli, především jeho miláčky Plechovými Hlavami, tak mu jeho kuličky vrátí. Ruff tento fairový návrh přijal, popadl zbraň a vlezl do nedalekého teleportu.

Námět poněkud ohraný, ale jestli se nepletu, tak stejný je i u každé jiné arcady. Ale zde na příběhu zas tak nezáleží, důležitější je provedení. Proto ani nevadí, že Ruffova zbraň je skoro stejně velká jako on, že musí bojovat proti stonásobné přesile, že z nepřátel vypadávají penízky či jiné věci, to přece vůbec nevadí, hlavně že se můžeme trochu odreagovat. A to vám při této hře půjde znamenitě. Zvláště když jsou pod touto hrou podepsáni takoví zkušení autoři. Že vám Wunderkind nic neříká? Ani se vám nedivím, je to totiž nové jméno pro staré známé z Bitmap Brothers, autory třeba skvělého Chaos Enginu (jehož druhý díl na sebe nenechá dlouho čekat). Proto se můžete těšit na čtyři světy, každý o čtyřech úrovních. Na konci každého světa potkáte jednu tužší příšeru. Na ní, by vám možná úvodní zbraň nestačila, proto vám doporučuji najít nějakou lepší. A to jsme u prvního problému. Všechny zbraně (krom té základní) mají krátkou časovou trvanlivost, takže si těch laserů, ohňometů, raketometů a jiných zbraní moc neužijete. Sice můžete sebrat věcičky na prodloužení té trvanlivosti, ale stejně nevím proč nejsou ty zbraně omezeny spíše střelivem než časem, zvláště když vám po ztrátě všechny nalezené zbraně zmizí. Možná jsem to trochu přehnal, proto se budu věnovat věcem příjemnějším. Zbraním zas ale slouží ke cti, že s nimi můžete střílet jak rovně, tak šikmo vzhůru a dolů anebo přímo nahoru.

V různorodém prostředí jako je les, doly, továrna na Plechové Hlavy a závěrečný šílencův hrad naleznete mimo zbraní i několik zajímavých zlepšováků na Ruffovu fyzičku - zrychlení, štíty či smart bomby. Aby se sbíralo také něco neutrálního, zklidňující vaši rambovskou náladu, musíte do barevných zámků sbírat barevné klíče. A nezapomeňte zvedat mince, v Grillbaru je sice neutratíte, ale za každých 100 mincí získáte jeden život, a to také není špatný kšeft. A využívejte ho docela hojně, protože v každé úrovni jsou přístroje, které nepřátele vyrábějí. Přičemž není neobvyklá trochu větší kumulace těchto mašinek. Možná proto je v každé úrovni připraveno několik "flashbackovských sejvovadel". Po sešlápnutí takového zařízení, budete po ztrátě života začínat právě od toho místa.

Možná čekáte, že teď řeknu něco o heslech po projití každého světa. V tomto ohledu vás nezklamu, po projití každého světa se vám opravdu objeví heslo, s ním to ale není tak jednoduché. Heslo lze totiž využít jen na natrénování toho kterého světa, pokud chcete hru dohrát, musíte jít pěkně od začátku do konce a to se mi nejeví jako právě nejvhodnější. Naštěstí zde není obtížnost příliš přehnaná, i když třeba v dolech ve vodě to není zrovna nejjednodušší.

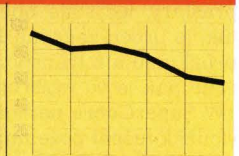
Nyní to vypadá na téměř bezchybnou arcadu, bohužel i zde se dá něco najít. Na zdárné ukončení úrovně vám totiž nestačí jen nalezení východu, ale navíc potřebujete ještě nalézt určité množství Ruffových kuliček, což se mi nejednou vymstilo.

Ale i to přehlédnete jakmile si tuto hru poprvé zahrajete. Protože i technická stránka byla provedena precizně. Grafika je opravdu skvělá, pozadí pěkně prokreslené, ale především

jsou skvělé příšerky. Zejména v posledním světe rytíři či jakýsi fašista jsou perfektně vytvoření, ale ani ostatní příliš nezaostávají. Hudba je dobrá, správně akční, dává hře správný náboj. Zvuky jsou také na úrovni, výbuchy, střílení a jiné válečné skřeky, ani těm bych nevytknul nic. O hratelnosti není třeba se ani zmiňovat, protože je také dokonalá. Proto si teď dovolím srovnat tuto hru s legendárním Turricanem II. Ruff má asi lepší grafiku, vše je lépe prokresleno, je tu více detailů. Zvuky vyjdou asi tak nastejno, ale v hudbě by asi určitě zvítězil Turrican, samply z něj si pouštím dodnes (i když to samozřejmě není jediný důvod). Přestože Turrican má lépe vyřešen systém zbraní, u mě by asi vyhrál Ruff'N'Tumble. Král je mrtev, ať žije král.

RUFF'N'TUMBLE 82%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ grafika, hlavně příšerek
+ dynamičnost
+ zábava
- systém hesel
- časová trvanlivost zbraní

ARCADE

Ruff'n'Tumble	82
Turrican II	76
Lion King	74
Kid Chaos	60
Marvin's Marvellous Adventure	40

Testováno na: Amiga500, 3 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga500, 1 MB RAM. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Renegade + Wunderkind, 1994. **Testoval:** Lewis

LEWIS

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod

486 SX - 40 MHz / VL BUS	24.990,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	25.990,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI	31.200,-
PENTIUM - 60 MHz / PCI	34.400,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI	44.600,-

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2letá záruka

15" monitor	+ 3.990,-	CD-ROM Mitsumi double speed	+ 3.400,-
HD 540 MB	+ 1.100,-	CD-ROM Mitsumi quattro speed	+ 5.500,-
HD 850 MB	+ 2.400,-	zvuková karta 16-bit	+ 1.990,-
HD 1,2 GB	+ 6.000,-	MS-DOS 6.22 + Windows 3.1	+ 1.990,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - VISION prodejna Computer Megastore, Skořepka 1057 / 6, Tel: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel / Fax : 05/57 63 50 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
BRECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 a **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

WINGS
OF
GLORY™

EXCALIBUR
ORIGIN

řádková inzerce

Amiga

Prodám A600, myš, joy.,diskety dle výběru, literatura (9 000,-), RGB color monitor se zvukem (4 900,-). Vše 100% stav. P. Štěpánek, tel: 0325/61 673.

Koupím Amigu 600 + 40 MB HDD, 2 či 4 MB RAM, myš, 2 joysticky, 14" nebo 17" RGB bar. monitor. Také software (alespoň 200 disket) Zasílejte nabídky na adresu: Ivo Tomančák, Tkalcovská 96, Bílovec, 743 01, tel:0655/2518.

Na Amigu 1200 AGA hry mám 3 200 disket po 23,- Kč. David Zachara, Kupeckého 759, Praha 4, tel.: 02/7915343

Prodám super HDD pro Amigu i PC, 420 a 850 MB Western Digital, super nízká cena. I zapojím, nainstaluji a nahraji software. Tel.: 0496/19435

Prodám Amigu 500 s příslušenstvím (joystick, TV-modulátor, diskety....) za 5000,- Kč, nebo s monitorem za 10 000,- Kč. Petr Hofrichter, Olomouc, tel: 068/522 50 56.

Prodám zbytek nahraných disket na Amigu 600. Cena za kus je 200,- Kč na disketách jsou hry a dema zbylo mi jich cca 120 ks. R. Němec, Tisová 130, České Heřmanice 565 52.

Prodám Amigu CD32+Paravision SX-1, harddisk (130 MB) disk. jednotku, klávesnici, hry a programy (CD,diskety), Joypad, myš. Vše je v perfektním stavu. Možno jednotlivě. Na ceně se jistě dohodneme. Aleš Kozák, Libuň 193, 5O7 15

Prodám Amigu 500 plus 1 MB RAM, literatura, 2x joystick, TV modulátor, SCART a Jurassic Park za 6 000 Kč. Přídavnou paměť 1 MB RAM za 2 000 Kč. Průchozí ext. drive 3,5" za 2 000 Kč. Rusnok Karel, Poštovní 188, 739 61 Třinec I, tel.: 0659/22586, l. 35.

Prodám Amigu 600 HD, hard disk 30 MB, paměť 2 MB (chip), sampler, barevný stereo monitor 1084 S, Joystick s autofirem, myš, 120 disket (hry, programy), dokumentaci, levně! Tel.: 32 21 60.

Sháníte pro svou Amigu 500, 600 či 1200 hru typu Doom? Pak je to pro vás Death Mask. Cena 130,- Kč + poštovné. Jiří Kopčan, Španielova 971, Ostrava-Poruba, 708 00.

Prodám A500, cca 6000,- Kč, možno s ČB nebo RGB color monitorem. Rozprodám A500 na ND. Hledám majitele CD32. ing. B. Hanelová, Svojsíkova 1585, Ostrava, 708 00 tel.do pr. 069/628 24 41

Prodám originální hru Dogfight pro Amigu za 400,- Kč. Poštovné hradím. Michal Mareček, Urxova 11, Olomouc, 772 00

Koupím HD na Amigu 1200, min. 150 MB za rozumnou cenu. Nabídky s popisem na adresu Jar. Macke, Prosecká 678 Praha 9, 190 00.

Prodám Amigu CD32 + 7 her, 2x joystick, cena 8 500,- Kč. Rychlé jednání - sleva. Jiří Franěk, tel 311 90 87.

Prodám Amigu 1200, HD 130 MB, ext. reproduktory, HiTex adaptér, orig soft. PBX H+P commander. Množství literatury (manuály) v češtině, 41 ks, časopis o Amize-100 ks, diskety se softwarem dle výběru. Cena komplet 27 000,- Sk. Tel:0855/277 29 po 21 hod. (Slovensko)

Koupím Amigu 1200 na splátky! Rozšířenou nebo základní verzi. Martin Jeřábek, Střezov 46, Březno u Chomutova, 431 45.

Nabízím novou turbokartu Blizzard 1220-4 (CPU MC68EC020 na 30 MHz, 4 MB Fast RAM, patice pro FPU, zálohové hodiny, expanzní port) 4 x výkonnější než A1200, s manuálem. Cena 8 200,- Kč, M. Karen, Hradecká 1687, Hradec Králové, 500 12.

Prodám CD 32, myš, joypad, reproboxy a 5 CD (UFO, Banshee, atd.) Cena 6 999,-Kč. 02/66 41 31 96 (večer)

Prodám časopis CD 32 Gamer+1 CD s hratelnými ukázkami her: Banshee, Ult. Body Blows, Trolls, Chaos Engine, Nick Faldos, Golf + 18 shareware her. Cena celkem 300,- Kč. Jan Rosenkrane, Dobrovského 7, Svitavy 568 02, tel:0461/225

Prodám nebo vyměním hry na CD 32. Mám Microcosm, Liberation (Captive 2), UFO, Projekt X/F-17 Challenge, Death mask- hra typu Doom. Pošli seznam. Jiří Kozák, Nikolčice 246, 690 02

Atari

Nabízím nejrůznější hry na Atari 800/130 XL/XE z let 1990-95 Aleš Kerner, Ostašova 516, 248 01, Kutná Hora

Prodám Atari 800 XE+XC12 a příslušenství+kazety s programy a hrami. Cena asi 4000,- Kč. Michal Pospíšil, Seifertova 6, Přerov 750 02

PC

Vyměním, případně koupím hry na PC-XT. Mám také zájem o programy a operační systémy. (Mám např. ROLLER, NBA, FACE OFF, N&S). Hrozně sháním hru SIMCITY. 0653/21 30 21 Pařan XT

Prodám PC XT, 640 kB RAM, 2xFDD 360 kB, Herkules monitor, software+příručky. Cena - 2 900,-Kč. Josef Vančura, Částkova 58-A, Plzeň.

Prodám PC 386 DX/40, 4 MB RAM, 210 MB HDD, FDD 3,5", VGA 512 kB, Escom streamer 250 MB, 14" bar. monitor. Cena cca 22 000,- Kč. P. Škaloud, U Koupaliště 794, Chodov 357 35, tel. pr. O168/90 54 21 l. 270.

Prodám originální hry pro PC: Seal Team za 600,- Kč, UFO za 1 200,-. Tomáš Vykus, 02/401 37 89.

Vyměním hry na PC (Settlers, Aladdin, Offroad a jiné) za hru Litil Divil aj. Domluva po telefonu 02/26 25 13

Sháním na PC tyto hry: Ultima Underworld 1, Ishar 1, Dungeon a 7 nocí. Nabízím Warcraft (Ex.39), Lion King (Ex.40), Loas VI F 19, Red Baron, Lemmings, Prehistoric II. Mariánské Lázně, Tel: 0165/41 58

Prodám PC 386 SX 40 MHz 125 MB, myš, tiskárna, software DOS, Windows, Alfa, diskety - rok starý, málo používaný za 30 000,- Kč. Oldřich Ertl, Dvořákova 715, Jáchymov, 362 51, tel:0164911133.

Prodám PC 386 DX/40, 4 MB RAM, HD 345 MB, Goldstar VGA color monitor, minitower, FD 3,5" a 5,25" + software za 24 000,- Kč a tiskárnu FX 850 za 7 500,- Kč. Dále prodám fax-modem 9600/2400 bps za 2 000,- Kč. Jirka, tel: 067/911 399

Vyměním tyto hry: Indianopolis 500 (orig.- jde i na XT), Lemimgs, nové Levely pro Doom 3 MB zpak. Za jiné hry pro PC. Vše 3,5 HD. Stanislav Chlup, Švermova 23, Brno, 625 00.

Prodám PC 386/40 MHz, 2 MB RAM, 125 MB HDD, 3,5"a 5,25" FDD, VGA 512 kB, 14" SVGA color monitor LR, myš, klávesnice US/CZ, programy a mnoho her. Cena 20 000,- Kč. Adam Macharáček, tel: 05/32 52 95.

Prodám orig. hru The Humans za 310,- Kč, Rally za 750,- Kč a 7dní a 7nocí za 270,- Kč. Hry jsou funkční, jednou hrané. Tel: 02/401 71 74.

Koupím zvukovou kartu S.B. 16 stereo, která má připojení pro CD-ROM Mitsumi. Cena 2 000,- Kč. Jirka, tel:067/911 339

Levně prodám či vyměním CD hry: Jazz Jackrabbit, Epic Pinball, prodám turbo Pascal 6.0 za 800,- Kč a skleněný filtr Polaroid PC-Universal I za 200,- Kč. Dohoda možná. I. Kračún, Na graniari 1, Ban. Bystrica, 97 401,088/34 883.

Prodám originální hru na CD Dogfight za 400,- Kč a CD se dvaceti sharewarе hrami za 200,-Kč. Pavel Kvasnica, Bludov 637, 789 61, tel: 0649/83 321.

Koupím zvukovou 16-ti bit. kartu, kompatibilní s kartou Sound Blaster i jiné náhradní díly. Nabídněte. Ladislav Pavlica, Seifertova 8, Přerov, 750 02

Koupím levně motherboard s procesorem 486/25/33/40/66 MHz, 4 MB RAM, HDD 210-340 MB. Václav Vais, Brigádnická 329, 262 23 Jince.

Prodám motherboard 386 DX 40 se 4 MB RAM za 6 000,- Kč a graf. kartu Trident 9000 (SVGA) za 1 000,- Kč. Tel.: 0168/21545

Koupím Fox Pro for Windows Distribution Kit. Vladař Radek, Coufalova 19, 669 02 Znojmo.

Vyměním originální hru FIFA International Soccer nebo Monkey Island 2 za jinou originální hru (nejlépe za strategii Warcraft nebo Theme parc) Hry obsahují vše co při koupi. Daniel Chára, 02/788 24 74.

Prodám MB 386 SX - 25, HD 41 MB, řadič IDE (2x HDD, 2x FDD, 2s, 1p, 1g). Velmi levně.

Soukromý inzerát
napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát
otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

C64

Koupím hry na C64 na kazetách: Double Dragon 1-3, Dragon Ninja, Altered Beast, Final Fight, The Simpsons. Martin Dobeš, Tyršova 1003, Nové Město na Moravě,592 31.

Prodám C64-magnetofon + Disk Drive, cena dohodou, tel. 035/24700, Brodňan Zdeněk, M. Pujmanové 2443, Most.

Prodám počítač Commodore 64-II, přehrávač dataset, 2x joystick, asi 500 her + užitkové programy, literatura a podrobný návod k obsluze. Levně! Tel.:0616/25200

Kopím myš na C64 v dobrém stavu a dobré karate na disketách. P. Dvořák 05/46 21 38 19.

Koupím hry na C-64 v disketové verzi. Sháním pouze dobré hry převedené z PC např. Elvira, Hobit, Prince of Persia aj. Michal Novák, Tréglova 808/41, Praha 5, tel: 581 62 31.

Prodám Cartridge C810 na C64-turbo 250, turbo disk, freezer, disketa s podpůrnými programy pro freezer, autostart, monitor, debugger, assembler, reset tlečítko. Cena 400,-Kč. Jakl Pavel, Suvorovova 624, Klatovy IV, 339 01, tel:O186/26 231

Prodám C64 II, disk drive, bar. monitor 1802 s filtrem, 9 jehel. tiskárnu, fin al cart III, myš, joy.,hry, programy, systém geos V2. Cena 13 000,- Kč A. Nový, Slunečná 2b, Plzeň, 312 08

Na C64 prodám originální hry na disketách s českým návodem. Cena 1 ks je 50,- Kč. Seznam za 3,- Kč známku. Pište na adresu: Aleš Koutenka, Pod Holým vrchem 2588, 470 01, Česká Lípa.

Commodoristé, pozor! Nabízím hry na C-64. Pouze na diskety. Seznam pošlu za 5 Kč známku. Pište na adresu: Aleš Koutenka, Pod Holým vrchem 2588, 470 01, Česká Lípa.

Nabízím výměnu her pro C-64 na disketách. Sháním hru ARC Doors. M.Bečvář, Ševčíkova 28, Teplice, 415 O1

Prodám C64, magnetofon, joystick a kazety s hrami, cena 2 500,- Kč, dohoda možná. Petr Baťulka, Hrubého 1204, Praha 8, 182 00 Tel.: 66413519.

Různé

Na Game Gear prodám hru Sonic the Hedgedog a Haos. Cena 1000,- Kč. Josef Jandečka, Vodičkova 9 Praha 1, 26 66 47.

Prodám 4 čísla Německého herního časopisu PC-Player. Jedno číslo za 80,- Kč. (původní cena 130,-Kč) Dobrý stav. Jan Pernica, Kukuryna 890, Tišnov, 666 01, tel: 0504/3285.

Koupím stará čísla Excaliburu. Mám zájem o čísla 1-10. Cenu nabídněte. Čísla koupím i jednotlivě. Tomáš Mohr, P.O. Box 150, Ostrava 708 00.

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

Koupím hry na ZX Spektrum/48 typu Strategie. Platí stále! František Moczerniuk, Tylova 303, Bílina, 418 O1.

Prodám novou 3-tlač. myš POLY (režim PC, IBM nebo Microsoft), český manuál. Za 189,- Kč. i poštou. Tel:069/214 506.

Máte zájem o České texty k adventure hře Simon the Sorcerer? Neváhejte! Informace na tel: O67/918 250 Petr Ticháček, Štípa 253, Štípa-Zlín, 763 14

Prodám 36 ks disket 5,25" DD a 25 ks disket 5,25" HD. Jsou značkové a jednou použité. Cena 3 a 7 Kč. Petr Říha, Školní 202, 517 61 Rokytnice v O.h.

PC CD-ROM

The legend of Kyrandia III

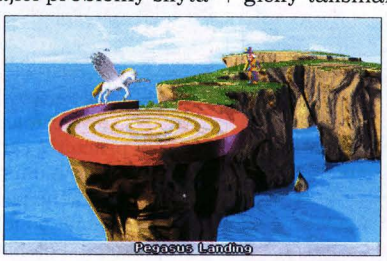
Malcom's Revenge

Sám strašný Malcolm se ujímá hlavní role.

Kdo by neznal první dva díly Kyrandie! Oba měly to, co by neměla žádná dobrá adventura postrádat - perfektní grafiku i hudbu, zajímavý příběh, špetku humoru a nejlépe ještě něco navíc. Od třetího dílu se očekávalo přinejmenším totéž a hned na úvod vám musím říci, že v žádném případě nebudete zklamáni.

Mysterious Jungle

Jak si jistě všichni vzpomínáte, na konci druhého dílu udeřil blesk do zkamenělého Malcolma a probudil ho k životu. Malcolm, známý padouch a kazitel Kyrandie, je tedy opět na nohou. Nastávající problémy skýtají šanci pro nového hrdinu, který se po vzoru prince Brandona vydá vstříc nástrahám zlého Malcolma. To je jedna možná varianta, jak se bude příběh rozvíjet, ovšem je to ta správná?


Pegasus Landing

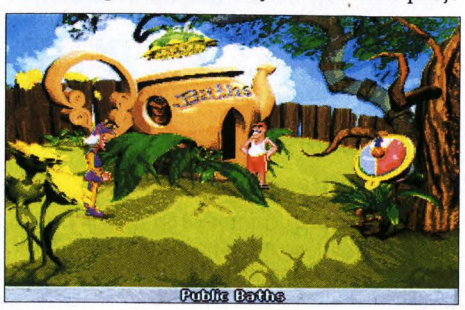
Nikoli, žádný hrdina, žádná nebezpečí, žádná varianta, protože sám strašný Malcolm se ujímá hlavní role. Po mnoha letech strávených v kamenném stavu se cítí dotčeně a jedním z prvních slov, která se linou z jeho úst, je "pomsta". Jenže kdo mohl tušit, že náš malý (vlastně velký, až 96 pixelový) Malcolm není zas až tak zlý? Je pravda, že ustřihává lidem vlasy, připravuje různé pasti a vyvádí spustu dalších škodolibostí, ale to dělá

i kdekterý kladný hrdina. Co se těchto drobných špatností týče, je Malcolm pilný jako včelička, ale když jde opravdu do tuhého, maximálně někoho nakopne či zatahá za jednu z končetin (včetně ocasu). Neočekávejte žádné vypichování očí, trhání hlav, drcení kloubů a další oblíbené činnosti pravých záporňáků.

První díl Kyrandie byl dost vážný, ale už ve druhém se začal hojněji objevovat humor, náznaky ironie, a dokonce i parodie (nikdy nazapomenu na Zanthiu v převlečení za Ramba). Jak logika napovídá, množství humoru se ve trojce vystupňovalo na maximum. Programátoři se snažili udělat si legraci opravdu ze všeho, někdy jim to vyšlo více, někde méně. První co vás zarazí bude určitě pomyslné publikum, známé z amerických komedií. Takovéto publikum je pochopitelně dobře placené, a proto se směje sebemenšímu žertíku, což někdy až tak vtipné není. Nechci se nijak vychloubat, ale zda to bylo či nebylo vtipné jsem si schopen posoudit sám. Ale budiž, když se Malcolmovi povede opravdu dobrý fór, hihňání několika lidí navíc zajisté přispěje k přiblížení atmosféry.

V každé Kyrandii jste měli k dispozici nějaký speciální předmět. Nejprve to byl magický talisman a později alchymistický kotlík s recepty. Nyní před vámi stojí šaškovská hůlka, sloužící k rozesmívání ostatních obyvatelů Kyrandie a okolních ostrovů a jakýsi lie-ometer. Toto nastavovatelné cosi slouží k ovlivnění Malcolmova počínání při rozhovorech. Malcolm je rozený lhář, lhaní a křivé přísahy jsou prostě jeho živlem, stejně tak jako přetvářka. Díky té umí být také milý a přívětivý, přestože se mu pod čepicí s rolničkami honí samé černé myšlenky. Správné nastavení Malcolmova chování vede nejednou k vyřešení dalšího problému.

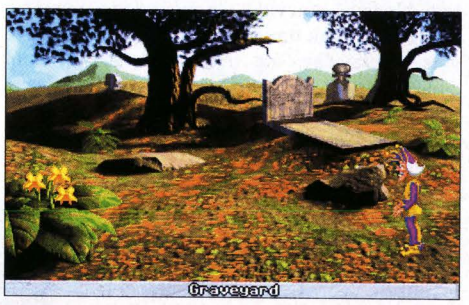
Grafika je natolik vynikající, až se budete divit, s jakými detaily si autoři vyhráli. Některé přírodní scenérie, jako vodopády nebo prales, mi přímo vyrazily dech. Grafici podepsaní pod touto hrou mohou být na své výtvory právem pyšní. Hudba a zvuky jsou další lahůdkou pro vaše smysly. Skladby se výborně hodí k prostředí, kde se dění odehrává, a zvuky se zdají být takřka reálné. Co si přát víc? Každý z nás nechť přeje



Public Baths

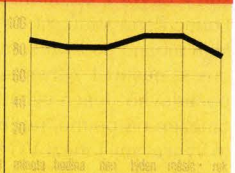
si, aby obtížnost v této hře užitá, v budoucnu nikdy více neobjevila se. Nároky na hráčský um vás místy odsuzují k doživotní-

mu používání všeho na všechno, bez valné vyhlídky na úspěch. Nic na tom nemění fakt, že některé části se dají projít více způsoby.


Graveyard

LEGEND OF KYRANDIA III 88%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ grafika - skvělá
+ hudba - skvělá
+ některé vtipky
+ více řešení v určitých částech hry
- fatální obtížnost

ADVENTURE	
Simon the Sorcerer	89
Legend of Kyrandia III	88
King's Quest VI	86
Legend og Kyrandia II	82
King's Quest VII	74

Testováno na: PC 386, 4 MB RAM, 3 x CD-ROM, Sound Blaster Pro. **Požadavy:** PC 286, 4 MB RAM, 1 x CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Westwood, 1994. **Testoval:** Marek.

Ten, kdo má rád perfektní grafiku a hudbu, zajímavý příběh, notnou dávku humoru a nejlépe ještě NEhratelnou obtížnost se bude cítit jako v sedmém nebi.

MAREK

AMIGA, PC, PC CD-ROM, 3DO

All New Worlds of Lemmings

Zachraň se kdo můžeš! Krvelační Lumíci chystají další invazi na naše monitory!

Nebojte se, ono to zase tak hrozné není. Lumíci jsou ve skutečnosti velice přítulná zvířátka druhu morčatovitého. I když jich v přírodě každoročně při stěhování z jednoho území na druhé tisíce pojdou díky hladu, nemocem a dalším záludnostem, vždy jich přežije dost na to, aby mohly potěšit nás, majitele počítačů. Několik jejich předních mluvčích podepsalo smlouvu s firmami Psygnosis a DMA Design a dali tak souhlas k již třetí konverzi jejich putování na domácí počítače.

Hodně hráčů překvapí a snad i potěší, že oblíbení hlodavci jsou vidět v poněkud větším měřítku. Není to však tím, že by je tvůrci přeměnili ve větší postavičky, ale máte možnost je vidět z bližšího pohledu, což ostatně poznáte po zjištění velikosti herní plochy (velice vtipné řešení). Doslova revoluci prodělalo ovládání, ale o tom až za chvíli.

Co je tedy náplní? Samozřejmě provést pokud možno co nejvíce lumíků do jejich doupat skrz devadesát (tj. 3x30) lehkých i obtížných úrovní. Na hlavní obrazovce si můžete vybrat jeden ze tří nabízených světů; klasický svět známý z Lemmings 1, starý Egypt z Lemmings 2 - Tribes, a nakonec Zemi stínů, ráj to ninjolumíků. Dále je možno podívat se na mapu či v options si nastavit parametry hry dle svých požadavků. Jejich výběr je však u Amigy omezen na pouhé "hudba-zvuky", u PC si můžete vybrat mj. i mezi VGA a SVGA grafikou. Celkem by mě zajímalo, jak by se asi lumíci prohánělí na Amize 1200 v rozlišení 640x512, jako je tomu např. u Pinball Illusions.

Po spuštění hry mě mí oblíbenci uvítali radostným "Let's go!" a šli na to. Sotva první z nich ušel pár kroků, spatřil na zemi jakousi škatuli a jako správný chmaták ji schoval do kapsy. Tato událost mě poněkud vyvedla z míry a zatímco jsem pátral, jak by se s onou věcí dalo naložit, ani jsem si nevšiml záhadného utonutí ostatních členů stáda. Trvá poněkud dlouho, než se vám ovládání dostane do krve. Z původních povolání jich zůstalo pramálo: starý známý blocker, skokan a chodec, z čehož vyplývá, že i nehybného "stavěče" můžeme v dalších fázích používat jako normální zvíře. Dále jsou tu ikony "použij" pro používání (to je logika!) sebraných předmětů a "polož" pro jejich odkládání. Pokud s bednu označit pravým tlačítkem myši (jak ho pak poznáte už nechám na vás). Panel dále obsahuje další zbytečnosti jako ukazatel času, zrychlení, pauzu a oblíbené atomové harakiri. Bedny rozmístěné po levelech mohou obsahovat následující velice potřebné věci:

Bomba - Lumík ji položí a ona do pěti vteřin bouchne. To byste nečekali, co? Bum! Vhodné pro likvidaci zábran a nestvůr.

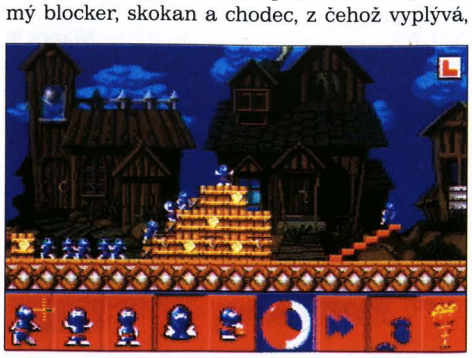
Granát - skoro jako bomba, ale zodpovědná zvířena jej odhodí v úhlu 45 stupňů ve směru její chůze. Dělá krásné krátery. Každé balení obsahuje čtyři kusy.

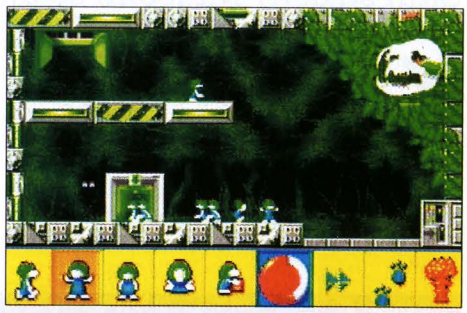
Přísavka - umožňuje malým hloupým tvorečkům lézt po zdech.

Hadoken - zbraň ze starého lumčího bojového umění - Lemda. Vypadá jako fireball. Po vystřelení zabíjí jen zlé padouchy, hodným lumíkům nepůsobí žádná zranění.

Rýč - slouží ke kopání (do země). Kurzorem určíte směr kterým bude lumík kopat.

Dlažky - dají se s nimi vytvářet mosty. Možno stavět v několika různých směrech, dle polohy kurzoru.



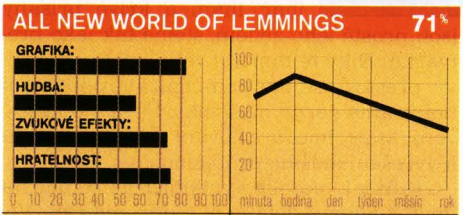


Každý z levelů má svoji osobitou atmosféru. Ninjové pracují v rámci utajení pouze v noci. Jejich chůze připomíná spíše pštrosy než malá zvířátka, nicméně jak známo, tito asijští bojovníci se pohybují potichu a proto chodí opatrně po špičkách. Potemnělá krajina je graficky pěkně zpracovaná a hudba dodává mírně (fakt mírně!) hororovou náladu. Ve Staroegyptské říši dřou lumíci pod nadvládou krutého faraóna a jejich cílem není nic jiného, než se dostat zpod jeho moci a uprchnout do útulných nor. No a v klasickém světě... lumíci chodí a chodí, padají a zase chodí, jen aby se dostali domů. Tato oblast je podbarvena hudbou... katastrofální hudbou! Všechno jsou jen variace na staré motivy z prvních lemmingů. Tento pokus o modernizace opravdu nevyšel. Samozřejmě se to dá poslouchat, ale klasika je holt klasika.

Jako již tradičně odvedli pracovníci DMA Designu a Psygnosis dobrou práci. Je tu další pokračování oblíbených Lemmings s několika vylepšeními, ale jako celek to rozhodně nepůsobí jako hra roku. Autoři navíc slibují celé sady dalších datadisků ke hře, neboť si uvědomili, že tři světy jsou opravdu málo. Patříteli k obdivovatelům drobného zvířectva či ochráncům přírody, či si snad jen chcete procvičit mozkové závity, nesmíte si nechat ujít příležitost pomoci malým lumíkům na jejich nesčetných svízelných cestách. Já jsem však s poděkováním vrátil zapůjčenou originálku, zaštrachal v šuplíku a s chutí jsem si zahrál první díl této ságy.

JOE

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 71%



+ větší postavičky
+ grafika
+ instalace na HDD
- nepřiliš zábavné
- už žádné lumíky!!!

LOGICKÁ

Lemmings 2 - Tribes	83
Lemmings	76
All New World of Lemmings	71
Oh No More Lemmings!	65

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 2xFDD. **Požadavky:** min. Amiga, 1 MB RAM, dop. Amiga 1200, harddisk. **Existuje na:** Amiga, A1200-4000, PC, PC CD-ROM, 3DO. **Výrobce, rok:** DMA Design - Psygnosis, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Joe.

Záchranný kruh - s jeho pomocí se snad lumíci konečně naučí plavat.

Paraple - náhražka místo padáku. Osvědčený dopravní prostředek z předchozích dílů hry.

Budík - jeho použitím získáte minutu času navíc.

Ještě je tu něco jako "Shimmier", po jehož použití se lumík přicucne na strop a začne "shimmyovat", vážně se mi nepodařilo ani s hordou slovníků přijít na to, co to je. Za každou zprávu předem děkuji.

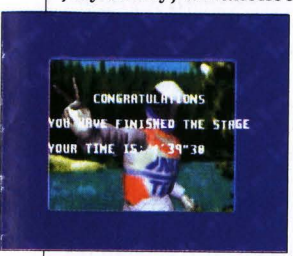
AMIGA, CD32, PC

Rally Championship

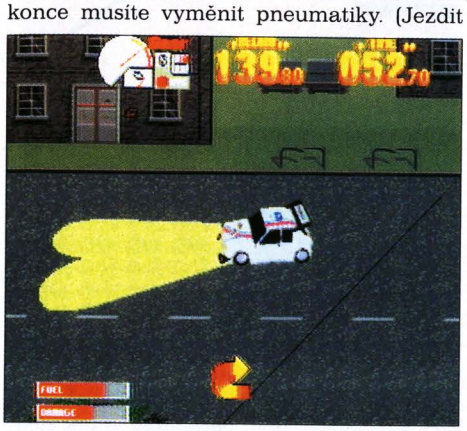
Three, two, one, go!

Znáte firmu Flair Software, autory skvělého Oscara či propadáku Winter Supersports? Nyní přichází na trh jejich nejnovější produkt Rally Championship. Nejde však o klasický simulátor jako je například Network Rally, ale se svým strojem jezdíte v pohledu podobném nedávno recenzovanému Roadkillu. Není to však přímý nadhled, na trať se díváte z úhlu asi šedesát stupňů a vše navíc pěkně scrolluje do všech světových i nadpřirozených stran.

Jako ve správné závodní hře máte několik možností na výběr. Například můžete zadat své jméno, vybrat mezi automatickou a ruční převodovkou, hudbou a zvuky (doporučuji ty zvuky) a nakonec můžete zvolit tréninkovou jízdu, malý závod či celosvětový rally seriál. Když máte vybráno, jdete do obchodu zakoupit si své závodní auto. Na výběr jich je šest, ale vzhledem k omezeným množstvím financí připadá v úvahu zatím jen jeden - Peugeot 250 v ceně 31.250$. Na skladě jsou dále: Opel Calibra, Lancia Delta, Ford Escort, Toyota Celica a nakonec Porsche RS v ceně 156.170$. U každého vozu si můžete prohlédnout jeho parametry, vzhled, 3D model a fotografii interiéru.



Před každým závodem se na obrazovce objeví digitalizovaný obrázek trati (v tom lepším případě), její charakteristika, informace o povrchu, délce, povětrnostních podmínkách a o držiteli rekordu. Podle druhu povrchu, kterýžto může být pousť, sníh, asfaltka či dírata polní cesta, můžete, ba dokonce musíte vyměnit pneumatiky. (Jezdit



se slickama na sněhu je vážně celkem sranda...) K dispozici jsou tři druhy: hladké slicky na upravené suché cesty, pláště do deště a se zimním vzorkem. Abyste vůbec mohli na start, je ještě nutno si vybrat spolujezdce. No, vybrat. Vybrat si můžete, ale navigátoři stojí v rozmezí od 2.000 do 20.000$, takže to zase závisí na stavu vašeho konta. Ten nejlevnější, se kterým budete muset trávit své první jízdy, se jmenuje Alex Dark a s rally nemá žádné zkušenosti. Naopak ten nejdražší, Karl Hansen, je starý ostřílený wolf a závodit s ním bude hračka. Mezi navigátory je i jedna žena, Anny Skellyová. Tu si můžete koupit za 7.000$. Kvalitu navigátora tedy poznáte podle ceny a samozřejmě podle toho, jak vás bude navigovat. U těch levnějších typů se snadno stane, že na mapě kdeco přehlédnou a potom to někam prásknete, v horším případě si zcela zničíte auto. Bohužel tedy není možno si podle mapy naeditovat, co bude spolujezdec na kterém místě říkat, jako tomu bylo u starší hry Toyota Celica GT Rally.

Vyjmenovali jsme si přibližně přednosti programu a teď se zákonitě dostáváme k nedostatkům a chybám. Hlavní nepříjemností je, že máte velmi omezený výhled a před autem vidíte asi tak 5 metrů, což je vzdálenost značně nedostačující k pořádnému řízení. Z toho vyplývá závislost na spolujezdci, který však bývá krajně nespolehlivý. Dalším zádrhelem je časté měnění disket. Ani dvě mechaniky vám nepomůžou, neboť Rally zabírá disket šest! Než konečně odstartujete, vyměníte diskety asi tak desetkrát, máte-li jen jednu mechaniku, tak už si to ani nedovedu představit. Hrou vám provází nepříliš

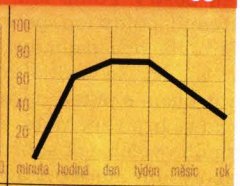
nápaditá hudba, nic moc. Nepromyšlený je systém oprav. Stejně jako u Frontiera se tu poškození počítá na procenta, takže dosáhne-li 100%, hra končí. Nelze tedy vyměňovat celé díly jako u Network Rally, ale stisknutím "Repair" a podržením fire se postupně sníží stupeň poškození na nulu. Samozřejmě jen v tom případě, máte-li na to dost peněz. Skutečně nevím, jak by to fungovalo v reálném životě.

Jak je vidět, skvělá grafika a animace nebývá vždy to hlavní (jako třeba u nedávno recenzované ST-hry Tower Power, která má hroznou grafiku, ale zábava je maximální). Hra z disket postrádá na svižnosti a mezi jednotlivými závody stihnete malou svačinku. S harddiskem je již vše v pohodě. Pokud máte takováto autíčka opravdu v lásce, hru si sežeňte. Monte Carlo čeká! Ale stejně je lepší udělat si řidičák a řídit své vlastní auto, no ne?

JOE

RALLY CHAMPIONSHIP 69%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ pěkná grafika
+ instalace na HDD
+ skvělá animace
- malý výhled
- zdlouhavé nahrávání

AUTÍČKA	
Roadkill	84
SuperCars II	81
Nitro	76
Rally Championship	69
Overdrive	68

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 2xFDD. **Požadavky:** min. Amiga 1 MB, dop. Amiga 1200, harddisk. **Existuje na:** Amiga, Amiga 1200, CD-32, PC. **Výrobce, rok:** Flair Software, 1994. **Zapůjčil:** Flair Software. **Testoval:** Joe.

PC

Carriers at War II

Legenda se vrací, fanoušci odvrací.

Carriers at War byla před několika lety velmi oblíbená strategická hra. Vzpomínám si, jak jsem závistivě sledoval kamaráda, který hbitě mačkal čudlíky svého C64, aniž mě nechal jen něčemu porozumět. Carriers at War byly přepsány i na PC a později k nim přibyl i Construction Kit. Teď vyšlo na IBM PC Carriers at War 2, které jsem si mohl konečně zahrát v klidu a v pohodě a jistě chápete, že jsem se na něj dost těšil. A jaký byl můj dojem? JE TOHLE VÁŽNĚ O LODÍCH (CARRIERS), A NEBO JSEM SE ZBLÁZNIL???

Ale ještě než to vysvětlím, podívejme se na hru jako takovou. Prezentace (v našem případě krabička s vélikým éroplánem) je klasicky okay, manuál nažhaví fanouška historie druhé světové války na bod varu a vkusná instalace (asi 10 MB) ho ani moc nezdrží (napadá mne, že by bylo vhodné dodat, že ke spuštění CAW2 není zapotřebí CAW1, CAW2 je zcela samostatná hra). Dobrou pomůckou pro delší hraní je CAW Construction Kit, který byl sice vyroben pro CAW1, ale funguje i u dvojky. CAW Construction Kit pomáhá osvěžit hratelnost tím, že vám dovolí upravit již předepsané mise a nebo vytvořit mise zcela nové.

CAW2 umožní hráči postavit se na kapitánský můstek snad každé lodi, která za války v Pacifiku někam vyplula. Pokud jste trochu šibnutí, můžete dokonce bojovat proti spojencům, za Japonsko. Vaším cílem je probojovat se řadou připravených scénářů, které jsou hodnoceny podobně jako třeba v X-Wingu body za úspěšnost (je třeba rozdíl v tom, jestli nepřátelskou loď potopíte, nebo jenom poškodíte). Jedná se o bitvy známé z historie, žádná fikce (alespoň jsem si jí nevšiml). Obsah scénářů není zase až tak pestrý. Potop loď, potop loď, dobyj základnu, potop loď, potop loď a tak podobně. Co dělá hru zajímavou jsou ale okolnosti, v jakých se jednotlivé mise odehrávají, a úroveň, s jakou odrážejí realitu bojů. Pokud se hrou začínáte, je pro vás připraveno mnoho voleb, jak si hraní ulehčit. Předně tu jsou volby, které upraví nadefinovanou misi (i bez Construction Kitu). Tu si přidáte jednotky, tam je nepřiteli uberete, a je to. Tato volba ovšem do značné míry ubírá na realitě hry, která je dost podstatným poutačem CAW2 a strategických her vůbec. To už si rovnou můžete zapnout PC Action Replay a dát si nekonečné počty lodí apod. To se může hodit třeba v Raptoru, ale CAW2 to dokonale zničí. Daleko lepší se mi jeví možnost využít počítač jako vašeho poddůstojníka. Jednoduše mu přenecháte velení nad některými z vašich jednotek a sami se věnujete jen malé flotilce, nebo jen jedné lodi. Tak si na hru a její interface postupně zvyknete a začnete si přidávat a přidávat. Osobně si myslím, že je to perfektní nápad a užil by se u mnoha strategií.

Během hry je vaším úkolem řídit pohyb (tedy hlavně směr a rychlost) bojové flotily. Můžete ale také určit místo na mapě, ke kterému se má doplout, a nebo si to namířit přímo k nějakému nepřátelskému cíli. Abyste našli tyto cíle, musíte ale nejprve vysílat průzkumná letadla a řídit operaci podle jejich zpráv. A v tom je právě uložen hlavní stimul hry. Svého soupeře nemáte před sebou jako na bitevním poli. Musíte ho najít v rozsáhlé pustině oceánu a mnohdy musíte svou letku vyslat k nějakému místu jen na základě neúplných údajů a vašeho odhadu. Působí to rozhodně zajímavě a velmi rychle vás do bojů vtáhne. Ti chytřejší z nás pak mohou využívat i údaje o doletech letadel a jiné technické numerosity k lepší taktice svého úderu. Občas je také nutné přirazit k nějakým břehům a udělat malé vylodění, ale to už taková zábava není.

Velmi dobře působí mapa hry. Je docela podrobná a hlavně obsahuje i povětrnostní podmínky, které jsou dost důležité pro vaši operaci. Takové mraky mohou být totiž dobrým úkrytem jak pro vás, tak pro vašeho soupeře. Na druhé straně jsem neobjevil žádný Zoom (přiblížení) mapy. Takové orgie jako ve Frontierovi tu rozhodně nezažijete. Snad se programátoři báli, abyste se jim ustavičně nedívali pod mraky, kde že ti nepřátelé vlastně jsou, ale to by snad nebyl takový problém zabezpečit. Jako dost dobrá opce se mi jeví možnost doslova přeskočit čas, kdy se nic neděje. Vzpomínáte, jak jste si v UFU nastavili ubíhání času na jednotku „po dnech" a jakmile se objevilo nové UFO, hra se zastavila na zprávě o létajícím objektu? V CAW2 si můžete navolit, zda-li se tomu tak má stát či nikoliv. Dost mi to pomohlo, když jsem si chtěl u počítače něco sníst. Člověk prostě nemusí pořád nervózně pokukovat po monitoru. Co se interface hry týká, je dost založen na grafice a animovaných drobnostech. V rámci komplikovanosti celé strategie je dost přehledný a někdy se mi zdál až moc podbízivý. Dost podivně působí kupříkladu právě již zmíněné animace, které nejsou zase až tak pěkné, aby mi musely stát v cestě tak často, no nevím.

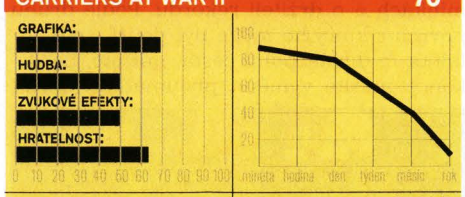
CAW2 nabízí celkem osm různých scénářů a na své si přijdou skutečně hlavně znalci historie, protože zde nenajdeme ani Pearl Harbour, ani Midway. Většina bitev mi zněla dost cize. Může to být tím, že jsem na dějepise nedával pozor, ale opak je pravdou. No povězte, jestli vám něco říkají jména jako Operace Olympic, nebo Trincomalee? Pokud ano, tak jste fakt ti praví maniaci.

No a pomalu ale jistě se dostáváme k hlavnímu problému hry (alespoň z mého pohledu). Ačkoliv se hra jmenuje Carriers at War 2, velkou (chtěl jsem říci - VELKOU, T Á Á Á K H L E V É Ě Ě Ě L I K Á Á Á Á N S K O U) roli v ní hrají i pozemní jednotky a letadla (ta především). Pokud by se tato strategie honosila titulem "WW2 complex simulator", "WW2 coplete emulator", nebo tak nějak podobně, tak prosím, ale když se CAW2 všude (dokonce i v názvu) chlubí, jak má vymakané ovládání lodí a kdesi cosi a pak vás nechá na každou blechu posílat letadla nebo pozemní jednotky, zdá se mi to dost ujetý. Musíte se totiž vyrovnávat i s takovými detaily, jako jsou havárie letadel při přistávání na lodi a podobně, přičemž takové titěrnosti nejsou zrovna dvakrát vyrovnány podobnými titěrnostmi z lodního hlediska. Po pravdě řečeno, veškeré strategické dění na palubě je tak zjednodušeno, že by CAW2 mohla s úspěchem vyhrát i moje sestřenice.

Na druhou stranu nelze nepochválit grafické (SVGA) zobrazení bojové techniky a všechny ty detailní údaje o ní a podrobné briefingy (kterým zase neodpovídají stejně podrobné debriefingy, ale to už toho chci asi moc). Celkově jsem měl z Carriers at War 2 dost zkažený den, takže se loučím a jdu si zahrát North&South.

KaT

CARRIERS AT WAR II **70%**



+ grafické zobrazení bojové techniky
+ podrobné údaje o technice
+ jednoduchost ovládání
- jednoduchost ovládání
- málá koncentrace na lodě

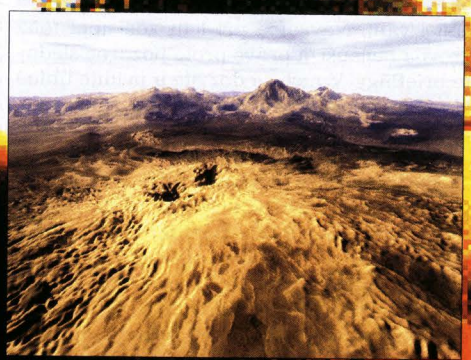
STRATEGIE
Carriers at War II 70

Testováno na: 486 DX/33, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 SX, 2 MB RAM, 10 MB HD, AdLib, Sound Blaster, PAS, MT-32, Sound Canvas, myš. **Existuje na:** IBM PC. **Výrobce, rok:** Strategic Studies Group, 1994. **Testoval:** KaT

Art & Letters SpaceAGE

ART & LETTERS SPACEAGE

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM, Sound Blaster Pro. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, CD-ROM, Windows 3.1 **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** National CD-ROM Company, 1995. **Testoval:** Marek



Každý z nás už jistě přišel do styku s encyklopedií či kronikou, takovou tou velkou "bichlí" se spoustou textu a obrázků (ideálním příkladem je Kronika lidstva). Ono ohromné množství informací přímo nabádá k převodu na počítačové CD. Pochopitelně nejsem první koho to napadlo, a tak v současné době je k mání již několik desítek CDčkových titulů zcela zaplněných textem, grafikou a zvukem.

Snad prvním takovým pokusem byla Guinnessova kniha rekordů, následné projekty byly převážně všeobecného rázu a až postupem času se začaly objevovat i encyklopedie s bližším zaměřením, rozpitvávající danou oblast do každičkého detailu.

Dnes bych vás chtěl seznámit s titulem patřícím do té druhé kategorie, který nese název Art & Letters SpaceAGE a zachycuje kompletní vesmírnou éru počínaje Sputnikem až po současnost. Toto celé období je zde rozděleno do osmi základních okruhů typu nosné rakety, vesmírné a pozemní stanice, výzkum, vyhledy do budoucna atd. Listování a vyhledávání žádaných informací je řešeno jako obvykle pomocí klíčových slov, pečlivě popsaných a doplněných perfektně digitalizovaným obrázkem v okně vedle textu, případně přes celou obrazovku. Mnoho položek je také obohaceno o zvukový doprovod a nechybí tu ani animované sekvence. Není žádný problém si z encyklopedie grafickou či zvukovou část vytáhnout, protože vše je ve standardních formátech (grafika BMP 640*480*256, zvuk WAV a animované sekvence AVI).

Informace naštěstí nejsou podány příliš odbornou formou, takže i laik by jim měl porozumět. A pokud ne, hledáním v ostatních položkách se nesrozumitelná místa brzy vyjasní. Pro nás však budou aktuálnější požadavky na znalost angličtiny, protože i méně odborné výrazy nebudou patřit mezi slovní zásobu každého z nás. Na jednu stranu vás snad uklidní, že vyložené náročných slov se zde vyskytuje poměrně málo, ovšem na stranu druhou, pokud už se tu takové slovo objeví, bývá to převážně název další části textu, nebo alespoň nejvýznamější slovo ve větě.

K obsahovému zpracování opravdu nemám výhrady, je zde všechno a k tomu ještě něco na víc. Tím "na víc" mám na mysli Art & Letters Draw, kreslící program doplňující encyklopedii. Neočekávejte žádný CorelDraw, ale docela jednoduchý program, podporující většinu základních grafických funkcí. Jistě se ptáte "No a co? K čemu tedy je, když umí pouze základní funkce?" Odpověď je jednoduchá. Hlavní předností je rozsáhlá knihovna obrázků všemožných druhů. Máte k dispozici obrázky kosmických lodí, letadel, helikoptér atd. I tady se odrazil vliv Jurského parku, a tak se setkáte s lehce úletovou sadou dinosaurů.

Ještě než se pustím do závěru, musím připomenout i zápory, tedy zápor SpaceAge běhá pouze a jen pod Windows, což se odrazí ve výsledné rychlosti.

Jak jednou někdo napsal (byl to TJoker a napsal to skvěle), s encyklopedií si může hrát každý, ale bavit bude jen někoho. Domnívám se, že filmová ukázka tragického startu Challengeru, pohled na rekonstruovanou Venuši bez atmosféry nebo autentické záznamy projevů významných prezidentů a mnohé další přilákají nejednoho milovníka vesmírných letů a snad i některé ostatní. Co já vím, vždyť vše je ve hvězdách!

MAREK

AMIGA, PC

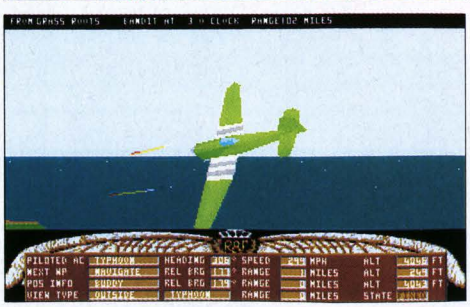
Overlord

Příznivci leteckých simulátorů na Amize nezažívají zrovna tu nejúrodnější sezónu.

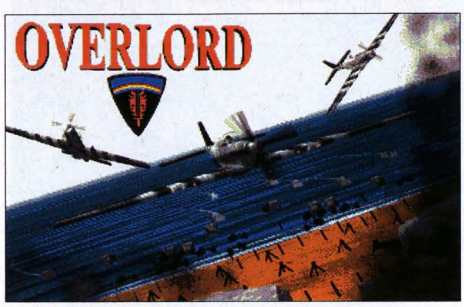
Jestli se totiž nepletu, tak poslední sklizeň byla někdy před rokem a půl a urodil se Dogfight. Od té doby se sklízely jen sliby, zejména TFX je slibováno déle než zdrávo. Ale nyní se už snad blízká na časy. Je tu Overlord, Dawn Patrol a brzy už i to proklaté TFX.

Teď k Amigácké podobě Overlordu. Mohu naštěstí konstatovat, že tato verze dopadla velice dobře a od té na PC se příliš neliší. Vzhledem k tomu, že Overlord je i na Amigu 500, autoři se museli rozloučit s vysokým rozlišením 640 x 400 x 256, a proto si na pětistovce zalétáte ve 320 x 200 (zajímavé je, že pro tuto variantu u PC verze je doporučováno 486DX/33 a zde to zvládne 68000. To jsou věci.).

Z toho plyne jistá změna. U obrázků z PC verze jste se asi kochali pohledem na perfektně zpracovaná letadla, zde to tak vynikající



není. Letadlům byly svléknuty textury, ale i takto nahaté stroje vypadají dobře. S pozemními cíli tomu je stejně, tedy také bez textur, ale tak tomu je i u PC verze. Terén vypadá dobře, docela přirozeně. Tolik ke grafickému zpracování letu. Interiéry letištních místností jsou tvořeny spoustou skvělých statických obrázků, které stojí za to vidět (dobrý důvod pro honbu za vyznamenáními). Navštivte váš pokoj, ve kterém máte deník zaznamenávající vaše úspěchy i neúspěchy. Ty se uvádějí ale hlavně v budově zvané Dispersal, kde jsou všechny informace o vašich misích, sestřelech, vyznamenáních atd. V takovýchto interiérech se konají samozřejmě i briefingy, kterým byla věnovaná veliká pozornost a to samé doporu-

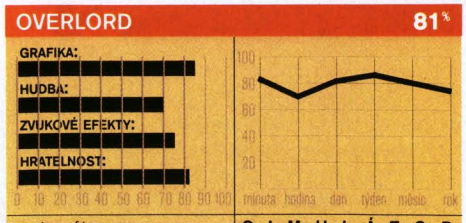


čuji i vám. Navigace při letu zde není totiž zrovna nejlepší, a právě proto pozorně sledujte briefingy. V nich se dozvíte a uvidíte úplně všechno. Informace o každém cílu, záběry kamerou ze všech stran apod.

Nyní se zas můžeme vrátit k letu. K jeho skvělé atmosféře přispívá rozmanitost misí (bombardování mostů, útoky na radarové stanice, ochrana vašich bombardérů apod.), výběr letadel (Spitfire, Hawker Typhoon a Mustang), nepřátelské letouny (Focke-Wulf, Messerschmitt BF 109G atd.) no a samozřejmě samotný let. K jeho plnému pochopení byste ovšem museli prostudovat spoustu stran v ma-

OVERLORD 81%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



\+ atmosféra
\+ rozmanitost misí
\- málo zvuků

SIMULÁTOR	
Overlord	81
F-16 Falcon	80
Knights of the Sky	76
Dogfight	65
Fighter Bomber	60

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, HD. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Virgin + Rowan software, 1994. **Testoval:** Lewis

nuálu, jelikož snad každá klávesa má nějakou funkci. Zvuková stránka je bohužel stejná jako u PC, tedy hudba jen v úvodu a zvuky sice dobré, jenže jich je málo.

Overlord je zkrátka velice kvalitní hrou, která potěší zvláště po tak dlouhém simulátorovém půstu. Doufám, že není výjimkou a že další budou brzy následovat (včetně toho TFX !).

LEWIS

AMIGA 1200, CD32, PC

Subwar

Jak vypadá podmořská válka

V Ex. 22 jste měli možnost seznámit se s PC-verzí skvělé simulační hry firmy Microprose Subwar 2050. Tehdy majitelé IBM kompatibilních počítačů po dlouhou dobu usedali do kokpitů svých podmořských člunů a oddávali se dobrodružstvím několik mil pod hladinou moře. Po nějakém čase se tato hra objevuje i na AGAčkové Amigy a CD32. Princip hry zůstal zachován. Odehrávají se tu boje mezi několika světovými syndikáty a vy bojujete za jeden z nich. Nechybí ani skvělé statické obrázky samozřejmě v 256 barvách a ve verzi pro CD32 jsou tu i skvěle propracované mezisekvence. Hlavní a dost značný rozdíl spočívá v grafice "v akci". Na rozdíl od PC nejsou veškeré objekty texturované, ale čistě vektorové. Třeba dno není pokryto různými korály a podobnými seskupeními, jen "září" různými modro-šedými odstíny a první setkání s ním může člověka fascino-

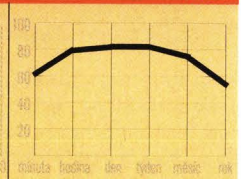
vat. Ve skvělých vektorech jsou zhotovené i ostatní podmořské objekty jako různé vědecké základny, těžební soupravy či elektrické generátory. Navzdory vektorům je animace skvělá a téměř plynulá. Zvuková stránka hry je naprosto dokonalá. Skvělá hudba (některé skladby na CD32 hrají přímo z disku) dokresluje atmosféru tajemných hloubek, při akci vás ohromí zvuky sonaru, různá bublání, skřeky vydávané podmořskou faunou, kterou je možno i pozorovat. Občas potkáte nějakého hlavonožce, velrybu, žraloka či delfína, ale ještě častěji to budou nepřátelské ponorky a jejich zatracené rychlá torpéda. Než se pustíte do hraní, budete muset zadat své jméno, jistě že může být falešné a dokonce si můžete vybrat i svoji podobu. Dále následuje briefing a hurá do ak-

2050

budoucnosti na Amize?

SUBWAR 2050 81%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

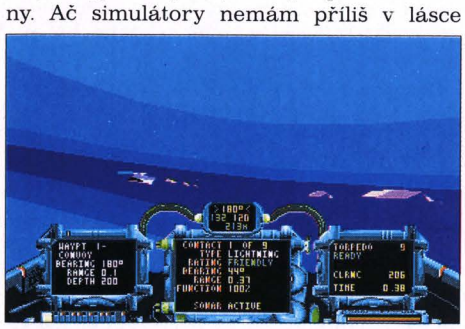


+ skvělá atmosféra
+ zvuk
+ plynulá animace
+ instalace na harddisk
- některé mise příliš lehké
- některé mise příliš těžké

S I M U L Á T O R
Subwar 2050 81

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga 1200 nebo CD32. **Existuje na:** Amiga 1200-4000, CD32, PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Joe.

ce! Jestli vám však na vašem, byť počítačovém, životě aspoň trochu záleží, bývá vhodné si svou ponorku, případně ponorky náležitě vyzbrojit. K dispozici jsou zbraně trojího typu: torpéda, rakety a podvodní miny. Ač simulátory nemám příliš v lásce



(kromě microprosáckých Knights of the Sky a Formula One Grand Prix), SUBWAR 2050 mě polapil a nadchnul hned od začátku a věřím, že stejný osud bude následovat většinu majitelů počítačů s AGA čipy (ne čipky!), neboť vedle skvělé zábavy je to i dobrá ukázka toho, co tyto mašinky dokáží. Takže podmořskému hemžení zdar a Subwaru zvlášť!

Joe

AMIGA, AMIGA AGA, CD32, PC

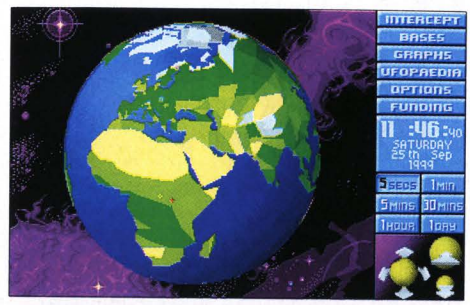
UFO - Enemy Unknown

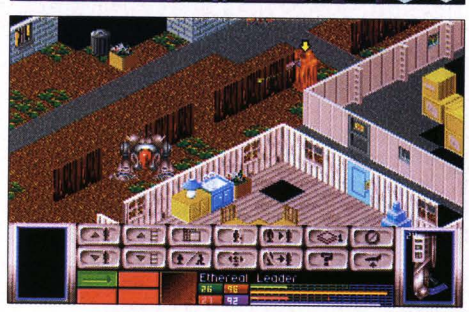
UFO jsem hrál už na PC u kámoše a i když to bylo bez zvuků (Aleši, kup si už nějakou zvukovou kartu, kdo má u tebe hrát) dost se mi líbilo. Potom jsem si UFO zahrál na CD32 a nevěřil jsem svým očím, pomalejší to snad ani už nemohlo být, prostě hrůza. A ačkoliv jsem se přesvědčoval, že na UFO už tedy nesáhnu, nevydržel jsem a tuto strategii si sehnal i pro svoji mašinku. Nedivte se, já mám strategie rád a tohle je nějaká strategie. To už ale asi většina z vás ví, proto přejdu k věci. Ještě malé upozornění, jak jsem již uvedl, hrál jsem UFO na PC bez zvuků, takže případné srovnávání nebude úplně regulérní, sorry.

Občasným zlozvykem konverzí bývá absence intra oproti původní verzi (Simon the Sorcere PC-Amiga, The Settlers Amiga-PC). Zde tomu tak není, takže se i my můžeme těšit z intra, které nás dobře uvede do děje. Pak už se můžeme ponořit do skvělé zábavy. Výběr první základny asi nebude tak velkým problémem, ale zbytek trochu ano. Základních ikon je tu totiž trochu více, pro začátek stačí ta nejpoužívanější - BASES. V tomto menu pak provádíte většinu operací. Najímáte vědce pro vynalézání nových zbraní, zkoumání mimozemských předmětů apod. Sháníte inženýry pro výrobu těchto zbraní, nábojů a ochranných obleků. Stavíte budovy na skladování zásob, prohledávání oblohy,

ochranu atd. Toto vše patří do první části hry. Tu druhou okusíte po sestřelení UFA. Pak naložíte jednotku co nejtěžší technikou a vyrazíte na místo. Následuje kolová akční-strategie.

V každém kole zadáváte členům komanda co mají dělat, zda jít, střílet, sbírat věci, vyčkat apod. Vše vidíte jako na dlani v pseudo 3D grafice. Pak se hýbou ufoni, pak zas vy atd. Po akci získáte ukořistěné mimozemské vynálezy či suroviny a dle úspěchu i přiměře-





nou měsíční finanční odměnu. A pak to jde dál až do konečného zničení všech ufonů.

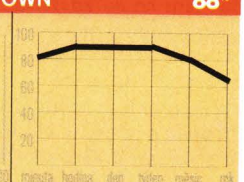
Tohle možná už znáte, ale já jsem chtěl jednak poukázat na fakt, že zde nic nechybí vůči PC verzi a jednak jsem chtěl tak trochu této skvělé strategii vzdát hold. Systém zůstal naštěstí nezměněn a ani ostatní věci nebyly příliš dotčeny. Grafika je velice dobrá, ať už obrázků nebo akce. Zvuky jsou super, co zbraň či ufon to jiný zvuk. Rychlost sice není nijak závratná, ale zde to jde a na Amize 1200 s takovou turbokartičkou to už je úplně v pohodě. Navíc má amigácká verze jednu výhodu. Podobně jako Dune II tak i UFO běží jako task, takže můžu klidně nechat ufony se skrytě hýbat a ještě třeba psát recenzi.

Co dodat, UFO je skvělá strategie (po kolikáté to asi už píšu) a její konverze dopadla velice dobře, co více si přát? No přece UFO II!

Lewis

UFO - ENEMY UNKNOWN 88%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ běží jako task
+ plejáda zvuků
+ zábava
+ celá hra

S T R A T E G I E

UFO: Enemy Unknown	88
Dune II	85
K240	82
Battle Isle	75
Starlord	70

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, HD. **Existuje na:** Amiga, CD32, PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Lewis.

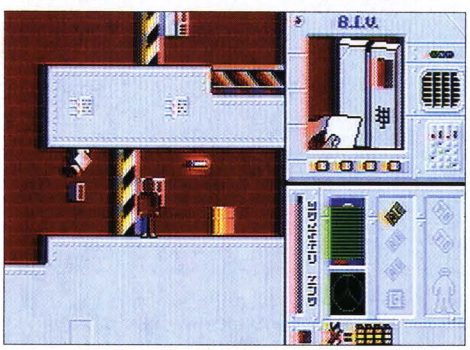
ATARI ST

H.E.R.O

Na této hře se ukáže, jestli jste HERO nebo ZERO!!

Human Extraction & Rescue Operation je celý název této gamesy. Musíte říci, že celý název je trochu zdlouhavý a tak výrobce usoudil: "Kdo bude číst tak dlouhý název? Co takhle H.E.R.O ?" Nebudu vás zatěžovat vývojem názvu tohoto produktu a raději vás ponořím do tajuplného příběhu jaderného vědce, jeho laboratoře, lidí okolo, vzpouře robotů, sudů radioaktivity a... No to je snad vše.

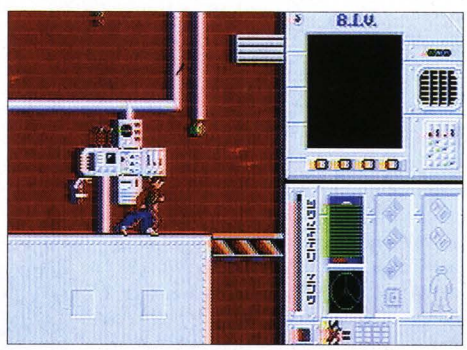
Takže byla, nebyla atomová laboratoř a v ní se odehrává celý příběh. V roli člověka zachránce, nebo zbabělce pro případ nehraní hry, musíte zneškodnit celou laboratoř a zachránit velmi užitečné lidi. Nic moc originálního. Na druhou stranu to zas



tak hrozné není a i když není nápad zrovna originální, neznamená to, že hra stojí za bačkoru. V podstatě se jedná o gamesu typu Flashback, jen s tím rozdílem, že obraz scrolluje. Dalším rozdílem od Flashbacka je rozdělení obrazovky. Celá obrazovka je rozdělena na dvě části v poměru 2:1. V té první (menší) vidíte svého 2D hrdinu a okolní krajinu. V druhé (ještě menší) máte vyobrazeny své věci a "doplňující okno". Toto okno zobrazuje detaily (když vykonáte nějakou činnost, objeví se v okně, co jste vlastně udělali). Pro lepší představu se podívejte na obrázky. To je asi vše ke stručné charakteristice.

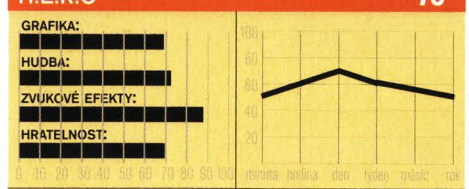
Podívejme se na grafickou stránku věci. Ouha, grafika hry není nic moc - chybí barvy. Asi to z obrázků není patrné (není), ale postavička má něco kolem tří set animačních oken a tenhle údaj není reklamní cats, nýbrž pravda. Pohyb postavičky je velmi jemný a jsou zde i speciální pohyby, jako lození po čtyřech, nebo doslova "škrábání se po zdi"... Nevím, co bych ještě dodal. Na řadě je hudba. Hudba ve hře není špatná, ale nemusím mít všechno. Zato zvuky jsou bomba. Každá blbůstka má svůj osobitý zvuk, což je vždy velmi kvalitní sampl, který bezvadně dokreslí atmosféru.

Celkově se dá říci, že jde o velmi dobrou paběu, ale podle mého názoru ne na dlouho. Tím narážím na fakt hratelnosti. Hra nebude moc dlouho bavit a to například



proto, že obsahuje 80 velmi dlouhých levelů se skoro stejným (spíš stejným) prostředím, což naštve každého odpůrce stejných prostředí. I přes mou lásku k tomuto typu her a jisté praxi, kterou jsem získal dohráním Another Worldu, Flashbacka, Prince, Golden Eagle mi připadá již v prvním levelu hra velmi obtížná a na myšlenku konce

H.E.R.O **70%**



+ jemná animace
+ pěkné pohyby
- málo barev
- obtížnost

ARCADE	
Flashback	80
H.E.R.O	70
Prince o. P.	69

Testováno na: ATARI 520 STFM, HD 30. **Požadavky:** ATARI ST, 1 MB RAM, nejde na TOS 2.06. **Existuje na:** ATARI ST. **Výrobce rok:** IDS 1994. **Testoval:** Dracula

jsem brzy zapomněl. Ale jestli se ptáte zda ji koupit, či ne, odpověď zní: Pokud máš rád tento typ her, kup ji. Cena, za jakou je od začátku prodávána, to stejně rozhodne za tebe! 14.99 liber: "No, nekup to!"

DRACULA

ATARI ST

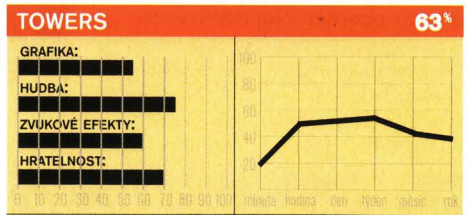
Towers

Nepřítel má dobrou strategii, ty kouzla. Toť pravý svitek!

Máte rádi RPG? Tak tu mám pro něco pro vás. Jsou to dvě diskety, na kterých je napsáno TOWERS. Ano, možná jste uhodli, je tu dungeon na Atari ST a jenom na ST. Při první pohledu zjistíte, že hru provází celkem pěkná legenda. Tím se se zdržovat nebudeme. V menu máme 4 možnosti: První je přejet si obrázkové intro, kde je též napsaná legenda. Druhá možnost vás pustí do dalšího menu. Je zde totiž výběr z neuvěřitelných čtyř postav (hrajete s jednou). No a po výběru následuje hra samotná. Objevíte se v místnosti, ze které vedou 3 chodby. Já, jako velký hrdina, jsem zkusil tu cestu, kterou jsem přišel, avšak byla zasypána kamením. Smůla, z toho se asi nevyvleču.

Podle mého je grafika o trochu lepší než v Dungeon Masterovi a to proto, že zdi vypadají více 3D (reálněji). Hudba je velmi dobrá a ke hře se bezvadně hodí. Zvuky na tom nejsou hůře. Z tohoto by si někdo řekl "Dunge-

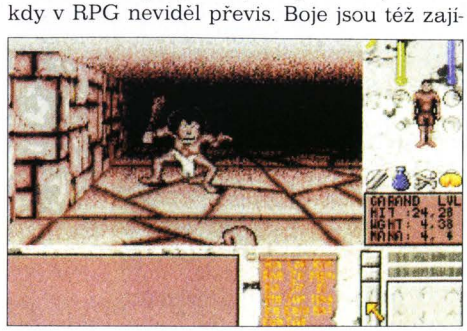
TOWERS **63%**



DUNGEON	
Towers	63

Testováno na: Atari STFM, 3 MB RAM, HD 30 MB. **Požadavky:** ST, 2 MB RAM, 2 MB HD. **Výrobce, rok:** Jv Enterprises 1994. **Testoval:** Dracula.

on Master v.2.0 pro 2 hráče s lepší grafikou". Oproti Dungeon Masterovi má hra spoustu nových nápadů (tím nechci říci, že DM neměl nové nápady, měl). Například jsem nikdy v RPG neviděl převis. Boje jsou též zaji-



mavé, vidíte svou zbraň a když kliknete na tlačítko boj, tak zbraň krutě zaútočí třeba na nebohého kostlivce. Ale to, co je skutečně nejlepší, je systém kouzel. Máte totiž slovník magických formulí, ze kterých skládáte různá kouzla. Například ME-RA-KI vytvoří ohnivou kouli. To ale stále není vše. Po každé zabité příšeře zbyde na zemi krvavá skvrna.

A co nedostatky? Grafika ve hře je podprůměrná a má málo barev. Na náročnost grafiky je hra příliš pomalá. Postavy, jež s vámi bojují, mají velmi málo animačních oken (dvě). Nepřiměřené požadavky na hardware.

Hra jako celek není špatná a hrůznou gra-

fiku vyvažuje možnost hry dvou hráčů. Celkem ji doporučuji spíše otrlejším hráčům, ale nebojte, jestli umřete (ve hře), nebude to kvůli velkému množství nepřátel, spíše z nedostatku potravin (stravitelných).

DRACULA

AMIGA, PC

FIFA Soccer

Jako každý správný fanda sportovních her jsem se i já těšil na častokrát opěvovaný FIFA Soccer ve verzi pro Amigu.

Předtím jsem ho hrál jen u přítele na PC a samozřejmě se mi líbil, i když jsem se s oním kamarádem shodl v tom, že NHL'94 je zpracován o poznání lépe. Ale i tak jsem byl na konverzi na moji mašinku patřičně nažhaven.Tak tedy, verze pro Amigu je na třech disketách, což vypadá docela přívětivě. Jenže příjemné je to jen v případě nainstalování na harddisk, jinak jsou to muka. I s jednou externí mechanikou si vyměňování disket docela procvičíte a co teprve bez ní, to bych vám opravdu nepřál. Na tuto skutečnost jsem však už docela zvyklý, zvláště po tréninku z Mortal Kombatu

II, takže jsem to skoro přešel (ale jen skoro, protože jsem to zařadil do tabulky). No a pak se to konečně nahrálo, vybral jsem si tým a několik dalších věcí, párkrát zas vyměnil diskety a mohl hrát.

Grafika je pěkná, jen co je pravda, zvuky jakbysmet, ale u sportu víc oceňuji hratelnost. A ta zde poněkud zaostává. Když pominu, že hra není příliš plynulá, což mohu svést na svoji dobrou ale poněkud starší Motorolu 68000, zbude ještě několik faktů, které hratelnost kazí. Především je to ovládání, doporučuje se prý ovladač ze SEGY (možná půjde dvojtlačítkový joystick), jinak budete hrát joystickem a klávesnicí, a to ke kontrole příliš nepřispívá. Nechápu proč tu není možnost, ovládat hru třeba jen klávesnicí. A když se ovládání přizpůsobíte, zjistíte, že je složité si "normálně" zahrát. Pokud budete hodně trpělivý, povede se vám patička, nůžky či jiná parádička, ale to stane většinou náhodou, takže z toho zas takovou radost mít nebudete. Nevím už, jak bych to jinak popsal, hratelnost je zkrátka dost špatná.

Jako by to nestačilo, hráči mají náhodně vygenerovaná jména anebo je navrhoval Haquel, jinak si to nedovedu vysvětlit. To už mě dorazilo, takže jsem toho nechal a pro uklidnění jsem si urychleně spustil Sensible World of Soccer. To samé doporučuji i vám. Doufám, že pokud někdy bude předělán i NHL Hockey, tak že to nedopadne jako s FIFA Soccerem. To bych si radši nahodil emulátor Spektra a zahrál si Decathlon.

LEWIS

FIFA SOCCER 70%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ skvělá grafika a animace
+ zvuky
+ jde na hardisk
- špatná ovladatelnost
- hratelnost
- nesmyslná jména hráčů

SPORT	
Sensible Worlds of Soccer	90
Sensible Soccer Int. Edition	80
Manchester United P.L.Ch.	77
FIFA Soccer	70
Goal	68

Testováno na: Amiga500, 3 MB RAM. **Požadavky:** dop. Amiga1200, HD. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Electronic Arts + Visual Science, 1994. **Testoval:** Lewis

AMIGA

Trick or Treat

Her ve stylu Doom v poslední době roste jak hub po dešti a čím dál tím víc firem se do této soutěže zapojuje, čekám už jen na Sierru-on-Line a Vochozka Trading. Možná proto se nějaký Duncan Stuart rozhodl, že to zkusí také a sám. Takhle asi nějak vznikla hra Trick or Treat. Abych vám ji stručně charakterizoval, popíši základní kulisy: vesnice, několik domů a mezi nimi běhají dva trpaslíci. Trochu podivná kombinace, proto ji uvedu na pravou míru.

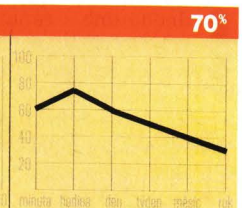
Tuto hru hrají dva hráči, takže si někoho pozvěte, protože v jednom to je docela nuda. Každý hráč má pro výhled určeno jedno malé okénko (zhruba šestina obrazovky), pod ním kompas (ukazuje směrem k soupeři), životometr a místo pro osm předmětů. Vesnice je tvořena několika domy, v kterých se nalézají různé předměty, a zdmi, to je vše, žádná podlahy ani strop (pro pořádek dole je zelená, nahoře modrá). A ty dva trpaslíky jsem si taky nevymyslel, jenom tam neběhají sami, ale ovládáte je vy. Cílem je samozřejmě najít druhého trpaslíka a zničit ho. K tomu slouží váš "samopalomet", bohužel jediná zbraň. Ale zas tak moc stereotypní to nebude, protože můžete sebrat spoustu různých užitečných předmětů, které tvoří podstatnou část dobré zábavy této hry. Jejich trvanlivost je sice jen dočasná, ale přesto jsou rozhodujícím závažím na misce vah. Magnet zneškodní soupeřům kompas, díky rychlosti mu utečete a projektorem zas můžete promítat svůj obraz. Sami neviděni si v klidu zastřílet, jammerem porouchate jeho zbraň, atraktorem ho zas přilákáte do své blízkosti atd. No a nechybí ani klasická neviditelnost či nesmrtelnost anebo neklasická soupeřova slepota. Není těžké vytušit, že hlavní náplň hry bude tvořit hledání těchto předmětů a následné jejich hromadné použití z obou stran. Z čehož ovšem může vzniknout situace, že po vesnici budou rychle běhat dva neviditelní, nesmrtelní trpaslíci s porouchanou zbraní a kompasem.

Sluší se připomenout, že nelze střílet za běhu a dělat úkroky do stran. Grafika vzhledem k absenci podlahy a stropu a jednotvárnosti stěn, nebude zrovna nejlepší. Hudbu zas uslyšíte, jen když si pustíte kazeťák či kompakt. Melodie jsou docela příjemné, některé samply vskutku povedené. Ale přesto je to dobrá hra. Pokud jste dva a nevíte co by, tak to zkuste, nějakou tu chvíli vám Trick or Treat určitě vydrží.

LEWIS

TRICK OR TREAT 70%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ spousta předmětů
+ zábava pro dva
- jen jedna zbraň

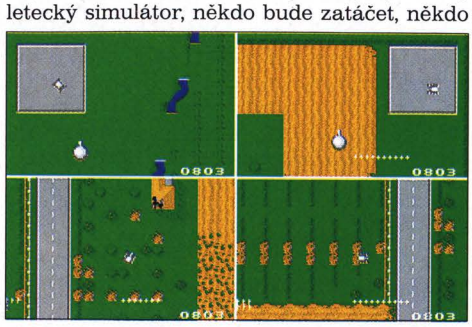
HŘÍČKA	
Dynablaster	80
Dune III	75
Trick or Treat	70
Tank x Stuff	68
Turbo Raketti	65

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Duncan Stuart, 1994. **Testoval:** Lewis.

AMIGA

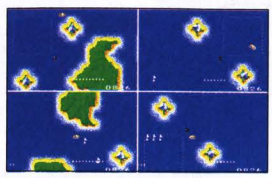
Tank x Stuff

Jistě znáte takovouto situaci. Přijde za vámi několik kamarádů (prostě se k vám nakvartýrují), kteří buď mají horší počítač nebo ho vůbec nemají anebo ho mají, ale nemají co hrát anebo vás přišli jen otravovat. Každopádně byste potřebovali nějakou hru, která by vás mohla zaměstnat všechny najednou. Můžete zkusit třeba nějaký složitý letecký simulátor, někdo bude zatáčet, někdo



střílet, jiný zatahovat klapky a další třeba zrychlovat, ale to asi nebude ta pravá zábava. Potom vám vřele doporučuji sharewarovou hru s názvem Tank x Stuff, která je hned pro hráče čtyři.

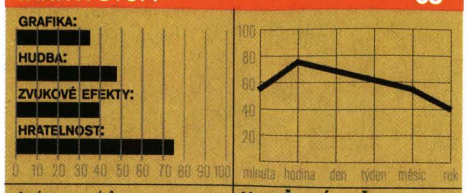
Hrát se dá i ve dvou či třech, dle toho se rozdělí obrazovka, zbylé hráče popřípadě dodá počítač. Nastavíte časový limit, přičemž s rostoucím časem se počítač zlepšuje, a můžete hrát. Cíl je prostý získat a ubránit co nejvíc praporků, to je ale až moc obecné, a proto to lehce rozvedu. Nejprve si totiž musíte vybrat povrch a bojové vozidlo, s kterým budete o ty praporky bojovat (např. země + tanky nebo voda + lodě). Následně bude každý hráč umístěn do jednoho rohu, kde se nachází i jeho základna spolu s obranným dělem. Po hrací ploše jsou rozmístěny praporky, ale také neutrální děla, která střílí na každého. Nechybí ani různé překážky, které jsou zničitelné (stromy, ploty) či jen poškoditelné (domy). Každý hráč má navíc ještě několik min, které můžete libovolně rozmístit po hrací ploše. Ty sice při dotyku zničí každý tank, ale protože jsou neviditelné mohou lehce zneškodnit i tank váš vlastní, takže bacha. Takto naistruovaní již můžete začít bojovat, brzy budou všechny volné praporky rozebrané a začne ta pravá bitva. V této situaci totiž nezbývá než ukrást praporky z cizí základny a rychle se ztratit, pokud máte praporků málo anebo jen bránit základnu a pronásledovat lupiče, pokus máte praporků nejvíc. To je celé.



Grafika, zvuky či hudba nejsou zrovna geniální, ale to zde vůbec nevadí. Ačkoliv se to totiž možná nezdá je to skvělá zábava. Zvláště třeba když zrovna zcizíte soupeřovi praporky, s radostí se vracíte na svou základnu a co nevidíte, nepřítel krade praporky vaše. Rychle vyložit náklad (poberete jen tři) a hurá za ním, zneškodnit, vzít praporky a zpět na základnu odkud vám zase jiní soupeři berou váš pracně vydobytý majetek. A tak dokola, dokud neskončí časový limit. Snad vám tento recept jak vyřešit nepoměr lidí k počítačům, bude k něčemu užitečný. Navíc pokud vás to již přestane bavit, zkuste si pohrát s vloženým editorem a máte zas na pár hodin o pár lidí postaráno.

LEWIS

TANK X STUFF 68%



+ více povrchů
+ editor
+ pro čtyři hráče
- grafika, hudba, zvuky

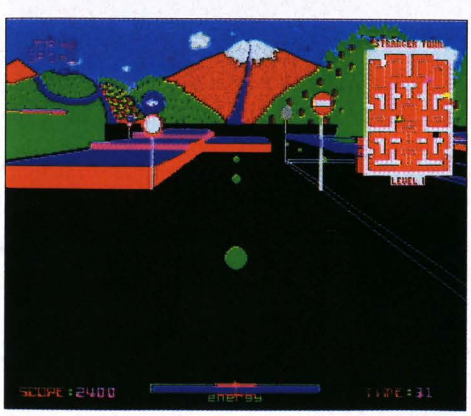
HŘÍČKA	
Dynablaster	80
Dune III	75
Trick or Treat	70
Tank x Stuff	68
Turbo Raketti	65

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. **Požadavky:** min. Amiga 500. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** 42 South, 1994. **Testoval:** Lewis.

AMIGA

Cyber Man

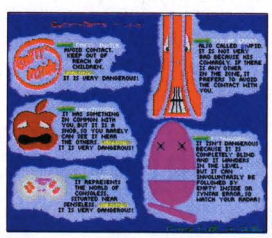
Starý dobrý Pacman tak, jak jej ještě neznáme.



Jednoho dne z rána..., ne, neozvala se rána, ale českými informačními kanály proběhla zvěst o sharewarové hře Cyber Man, kde hlavní postavou je Pacman a je to úplně jako DOOM. Není divu, že jsem po takovém dílku okamžitě skočil.

Zpráva nelhala. Opravdu jezdíte se známou žravou koulí po trojrozměrném městě a pojídáte zelené, případně červené kuličky. Protivníky vám jsou různé potvory neobvyklých tvarů a ještě zvláštnějších jmen, jako Syntax Error, Joypad, Mackintosh či Empty Inside. Ty si ostatně můžete prohlédnout na obrázku. Z něj je zřejmé, že autor svou hru pojal jako neoficiální oslavu značky Commodore (hm, tak upřímnou soustrast). Ale abychom se dostali taky k něčemu jinému, podíváme se na zpracování onoho tajuplného města.

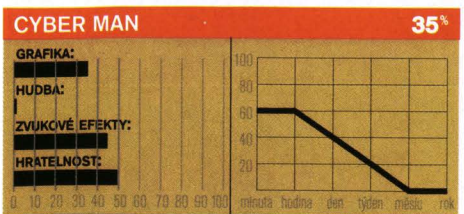
Cože? Tohle má být ta doomovka? Kdo si to proboha vymyslel?! Jen klid. Aby bylo jasno, tak město se skládá ze samých vektorů, nikde ani trocha textury a pozadí je tvořeno dvojrozměrnými backgroundy, což nepůsobí příliš propracovaně. Domy dají-li se tak tyto obrázky nazvat jsou jen různotvaré kvádry bez střech a oken. Uprostřed bludiště se nacházejí zahrádky a vektorovými stromečky, které by dovedl nakreslit i čerstvý prvňáček. Váš úkol spočívá v sežrání všech zelených velehrášků, cestu vám znepříjemňují odporní (po grafické i morální stránce) nepřátelé. Najdete-li červenou kuličku, cesta zbělá a oni vám nemohou po určitou dobu nic udělat. Problém tkví v tom, že je nemůžete pozřít jako ve starých verzích Pacmana, ale prostě se navzájem ignorujete. Když jde do tuhého, lze je stisknutím střelby přeskočit (létající Pacman, to je bomba!). Dole na obrazovce je sloupec energie, jehož část po střetu s příšerkami ubude. Naštěstí se po městě povalují lékárničky, které ji opět doplní. A nejen to. Lze tu najít i různé zrychlovací bonusy, zvýšení nebo naopak snížení skoku, po slupnutí některých zázračných pilulek zmizí ukazatele směru, ploty nebo mapa, či vaše energie začne nezadržitelně klesat na nulu. Velice zábavné! Dokončíte-li jeden level, musíte si ještě najít cestu do dalšího, která vede po různých silnicích za městem. Mimo ohraničený okres se můžete pohybovat prakticky kdekoliv. Taková procházka zcela jistě prospěje vašemu duševnu a dá vám na chvíli zapomenout, že vás čeká ještě mnoho a mnoho dalších úrovní. Gratuluji tomu, kdo je všechny prošel. Vzhledem k tomu, že máte na celou hru jen jeden život, je to hrdinský výkon. Nejsou tu žádné kódy či hesla do dalších levelů, prostě nic! Hru musíte dohrát na jeden zátah a vzhledem ke zpracování u toho asi moc dlouho nevydržíte.



Navzdory tomu, co se o ní povídalo, mě hra velmi zklamala. Ani se nedá považovat za pokus o nový herní styl, protože s vektorovou bludišťovkou může v této době těžko někdo prorazit. Navíc se tu zábava poněkud vytrácí do neznáma. To už je snad lepší i ten "Pampuch" pod Windows na PC než tohle!

JOE

CYBER MAN 35%



+ 3D pohyb
- divná grafika
- žádná hudba
- málo zábavy

AKČNÍ	
Trick or Treat	70
Cyber Man	30

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Fabio Bizetti, 1994. **Testoval:** Joe.

PC

One Must Fall 2097

U ... Nahoru (Up)
B ... Vzad (Back)
p ... Úder (Punch)
D ... Dolu (Down)
F ... Vpřed (Forward)
k ... Kop (Kick)

Účinné údery, které jsou zastoupeny u všech robotů:
High jump D;U
Dive down DBk
Block down BD
Overhead ground Fp
Block up B
Round kick Bk

Jaguar
Jaguar leap D;Fp;UF
Conussion cannon D;Bp
Overhead throw U;Dp (bottom enemy)
Destruction D;D;Uk

Shadow
Shadow dive U;D;Fp
Shadow punch F;D;Bp
Shadow slide F;D;Bk
Shadow grab D;Dp

Thorn
Speed kick D;Fk
Off wall attack (jump by wall) D;Fk
Spike charge F;Fp
Destruction U;D;U;Dp

Pyros
Fire spin D;Dp
Super thurst attack F;Fp
Jet swoop U;Dk

Katana
Rising blade D;Fp
Head stomp U;Dk (bottom enemy)
Razor spin D;Bk
Destruction B;D;Up

Flail
Spining throw U;Up
Charting punch B;Bp
Swinging chains Dp
Destruction U;B;F;Bp

Chronos
Small scale F;D;Bp
Matter phasing D;Bk
Statis activator D;Bp
Teleport Dp
Destruction F;B;F;Bp

Gargoyle
Diving claw U;Dk
Flying talon D;Fp
Wing charge F;Fp
Destruction D;U;D;Up

Shredder
Head butt D;Fp
Flip kick D;Dk
Flying hands D;Bp

Electra
Ball lighting D;Bp
Rolling thunder-F;Fp
Electric shards D;Fp
Destruction F;D;B;U

Nova
Earthquake slam D;Dp
Missile D;Fp
Air missile U;D;Fp
Mini Grenade D;Bp
Chest slam U;Dp

GENAGEN

HELP

Pokud vás během turnajů bude trápit silná finanční tíseň, vězte že pomoc je velice jednoduchá. Stačí si vytvořit zbrusu nového hráče, vstoupit do libovolného turnaje a uložit si pozici. Hned po opuštění hry pomocí Diskeditoru nebo Volkov Commanderu změňte v souboru, který ponese jméno vašeho hráče hodnoty bytů určených offsety 28h, 29h a 2Ah na hodnotu 1.

EXCALIBUR SHOP

VOCHOZKA TRADING

Připravujete (nebo byste rádi tvořili) počítačovou hru?

Jsme zde od toho, abychom se ujali její distribuce!

Zajistíme výrobu krabic, manuálů, potisk samolepících etiket, reklamu a distribuci v ČR, SR, případně i v jiných státech včetně USA a Velké Británie.

Jsme schopni distribuovat hry pro počítače PC a Amiga na 3,5" disketách, nebo CD-čkách. A to vše za oboustranně výhodných podmínek.

Kontaktujte nás ještě dnes.

VOCHOZKA TRADING

7 dní a 7 nocí

PC verze (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník) **320,- Kč**

Tajemství Oslího ostrova

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA) **275,- Kč**

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí, nebo Tajemství Oslího ostrova poštou na dobírku až k Vám domů. (ceny jsou včetně poštovného a balného)

Čechy: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346.

VOCHOZKA TRADING

Ramonovo kouzlo

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 1 MB RAM, 3,5" HD, VGA, doporučený Sound Blaster) **385,- Kč**

- Hra je kompletně v češtině
- Pohodlné a snadné ovládání myší
- Hudba a zvuky přes Sound Blaster
- 256-ti barevná SVGA digitalizovaná grafika
- Baleno ve velké barevné krabici

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru Ramonovo kouzlo poštou na dobírku až k Vám domů. (cena je včetně poštovného a balného)

Čechy: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346.

No, nejsem sice tak nadšen, ale určitě je výhodné koupit si hru se slevou u firmy Games World

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
TEL.: 02/24 15 21 30, 02/24 24 45 84

cena hry nad 1000 Kč ..... sleva 100 Kč
cena hry od 500 do 1000 Kč ..... sleva 50 Kč
cena hry do 500 Kč ..... sleva 25 Kč

GAMES WORLD

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírku. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Pro předplatitele je sleva dvojnásobná, čtěte na straně 4

VOCHOZKA TRADING

Ještě **3** Excalibury

do vyjití nové adventury v češtině od Vochozka Trading pro počítače PC

AGENT V ZÁBĚHU

Další informace v příštím Excaliburu

KUPÓN NA SLEVU 100 korun

Firma JRC Vám při jednorázovém nákupu zboží za více než 2000 Kč poskytne na tento kupón slevu 100 Kč. Kupón nelze kumulovat. Platí do odvolání.

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel.: 02/24228640

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Mimořádný výprodej disket !!!

SYNTRON Canada 3.5"2HD 100% Error free, formátované	~~228~~	**195,-**
NONAME 3.5"2HD formátované	~~174~~	**160,-**
HgH 5.25"HD	~~129~~	**110,-**
box FELOWES na 100 ks 3.5" moderní design se zámkem	~~159~~	**139,-**
box SYNTRON na 100 ks 5.25" se zámkem	~~159~~	**139,-**

Stačí nám zavolat, nebo napsat a my Vám pošleme zboží na dobírku. K ceně účtujeme poštovné dle tarifů. Ceny jsou uvedeny včetně DPH a platí pouze do vyčerpání zásob.

CHIQUITITA
Po.Box 2, 190 00 Praha 9, tel.: 02/88 07 48

SOUKROMÝ VYDAVATEL NÁHLE ZLEVNIL PŘEDPLATNÉ EXCALIBURU O 25 % ! PROTO BUDE STÁT

JEDNO ČÍSLO 19,90 KČ, PRO PŘEDPLATITELE 18 KČ.

Vydavatel Excaliburu prohlásil: *„Nenechám se vyprovokovat všeobecným zdražováním, zejména poštovného, tisku a distribuce. Mojí odpovědí na toto zdražování je snížení předplatného tak, aby předplatitelé nebyli poškozeni".*

Dosavadním předplatitelům bude od tohoto čísla účtováno pouze 18 Kč.

Česká republika:

1 číslo Excaliburu: 18 Kč
12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč
24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč
48 čísel Excaliburu: 48 x 18 = 864 Kč

Na složenku typu C (k dostání na poště) napište adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/667 123 15** od 9 do 15 hodin.

Slovenská republika:

1 číslo Excaliburu: 30 Sk
12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk
24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

Na složenku typu C (k dostání na poště) napište adresáta: **ULTRASOFT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/498 400**.

Upozornění: Řiďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

EXCALIBUR SHOP

proxima
Veřejná obchodní společnost

Předplaťte si i Vy multimediální časopisy

CD-ROM NOW
CD-ROM GAMES

a najednou zjistíte, že si přiložený CD-disk s 650 MB demoverzí nových her, výukových a zábavných programů nemáte na čem přehrát...

Tento drobný nedostatek vyřešte koupí CD-ROM mechaniky

SONY double speed za 4.995 Kč

nebo

MITSUMI quad speed za 7.695 Kč

Je ovšem možné, že k dokonalému požitku z krásné hudby, kterou Váš počítač právě reprodukuje, něco malého chybí...

...mohla by to být třeba úplně obyčejná zvuková karta

Sound Blaster 2.0 za 1.995 Kč

nebo o něco lepší

Sound Blaster 16 za 3.995 Kč

či snad dokonce jedinečná

Gravis Ultrasound Max za 7.560 Kč

Ceny jsou včetně DPH.

Anglické multimediální časopisy jsou plnobarevné, mají více než sto stran a jako přílohu obsahují CD-disk. Dříve než se rozhodnete předplatit si celý ročník, objednejte si ukázkové číslo časopisu za 210 Kč!

Pište na adresu: PROXIMA - software nové dimenze
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
Volejte: (047) 520 01 82, 522 09 16, fax (047) 520 90 39

RIKI

časopis novej generácie o počítačových hrách.

Jediný Slovenský časopis o hrách na PC a AMIGU konečne v Čechách. Jediný časopis s dvoma vyberateľnými plagátmi.

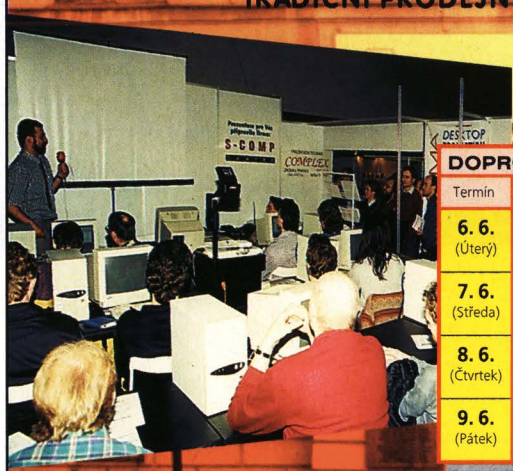
Hľadajte v stánkoch PNS

PC SALON

Léto 95
6. ročník

TRADIČNÍ PRODEJNÍ VÝSTAVA VÝPOČETNÍ A KANCELÁŘSKÉ TECHNIKY
v paláci U Hybernů Praha

PC SALON
PRODEJNÍ VÝSTAVA POČÍTAČŮ A PROGRAMŮ



DOPROVODNÝ PROGRAM NA LETNÍM PCSALONU

Termín	11.00 hod.	13.00 hod.	15.00 hod.	17.00 hod.
6. 6. (Úterý)	Síťové operační systémy			
	MS WINDOWS NT 3.5 (S-COMP CENTRE)	MS WINDOWS 95 (Computer Press)	OS/2 WRAP 3.0 (IBM Praha)	NOVELL NETWARE 4.1 (S-COMP CENTRE)
7. 6. (Středa)	Systémy řízení podniku			
	BPCS/AS (IDOM UNISOFT)	SCALA (SCALA CZ)	MFG/PRO (Digitis a.s.)	Systémy podpory rozhod. (Digitis a.s., MC²)
8. 6. (Čtvrtek)	Síťové a komunikační prostředky			
	Systém elek. obchodu (EDITEL)	Strukturovaná kabeláž (S-COMP CENTRE, AT&T)	Multimediální komunikace (AT&T)	Centrum obsluhy, volání Telebanking (AT&T)
9. 6. (Pátek)	CAD systémy			
	AUTOCAD r.13 CZ (TGN Praha)	GENIUS + LT CZ (TGN Praha)	CADELEC + LT CZ (TGN Praha)	CAD KEY PRO 7.0 (S-COMP CENTRE)

Zajišťuje akreditované školicí středisko S-COMP CENTRE (☎ 461 056) ve spolupráci se Svazem průmyslu České republiky. Program je sestaven především pro potřeby vrcholového managementu středních a velkých podniků.

VELETRŽNÍ SLEVY!

Nezapomeňte na letní PCSALON ve dnech:

6. června '95 (kontraktační den)

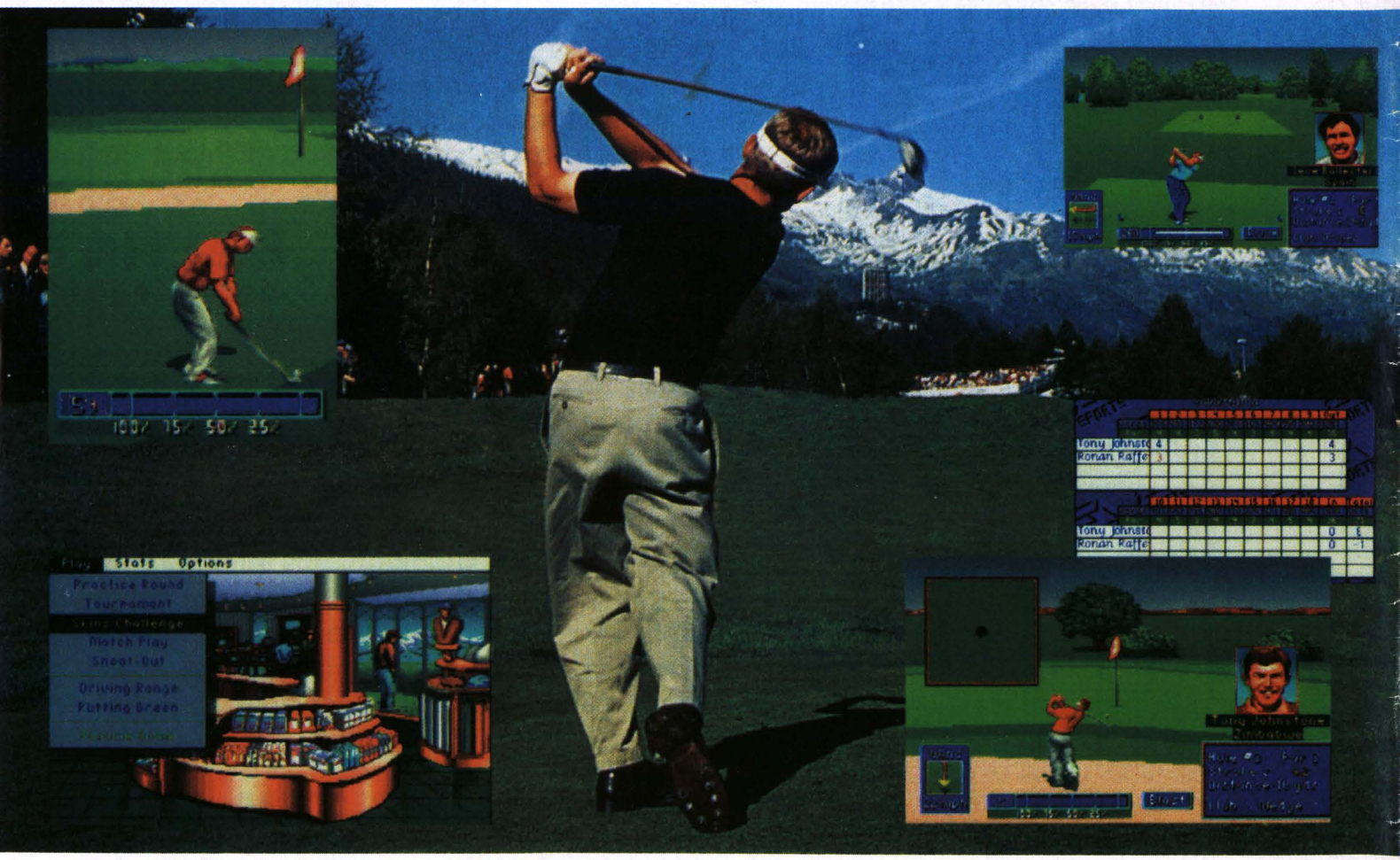
7. - 9. června '95 (prodejní dny)

Kontakt: agentura PCSALON s.r.o., Revoluční 1, 110 00 PRAHA 1 (pasáž Kotva)
Tel.: (02) 248 151 47, Fax: (02) 248 152 22

6. června '95 (kontraktační den)
7. - 9. června '95 (prodejní dny)
PC SALON
Kupón pro vstup SE SLEVOU !
Palác U Hybernů PRAHA, 10-18 hod.

PGA EUROPEAN TOUR

PGA EUROPEAN TOUR



Prístupné pre váš počítač
AMIGA A500, A600, A1200

- MOŽNOSŤ HRY PRE JEDNÉHO AŽ ŠTYROCH HRÁČOV
- HRA PROTI DESIATIM NAJLEPŠÍM HRÁČOM GOLFU NA SVETE
- PÄŤ SKUTOČNÝCH EURÓPSKYCH GOLFOVÝCH ŠAMPIONÁTOV
- VOĽBA VPLYVU POVETERNOSTNÝCH PODMIENOK

if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™

ocean

ULTRASOFT

PREDAJ: **ČR** - NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN, **SR** - ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA, tel.:498 461